Tot.145·146

游戏玩家的新春大餐：2005游戏机年鉴+Gamehalo DVD

游戏机实用技术

TV GAME



2006. 2B3A
定价：RMB 19.6
ISSN 1008-0600
05>
9 771008 060006

本期赠品：精美双面游戏海报/Gamehalo DVD/猪笼城寨别册



中国移动通信
CHINA MOBILE
这回爽死了！
——M计划嘉年华来了！

北通®
BETOP

辞旧迎新
好礼双重送



 好礼第一重

凡在06年01月16日-06年01月28日期间，到北通指定经销商处购买GBA-SP主机的顾客，任选一个北通GBA-SP周边获赠，先到先得，**限量2006套！**

 好礼第二重

凡在06年02月03日-06年02月15日期间，到北通指定经销商处购买“北通PSP保护套装（北通保护盒＋北通保护胶套）一套”，以**“1元超级价换购北通保护膜216”**或**“2元超级价换购北通保护膜218”**（买一套只能换购一次）。

注：1、此活动经销商参与名单及其它详细情况请查阅北通官方网站:www.betop-cn.com
2、此活动的最终解释权归广州市北通电子有限公司所有









经销商	地址
石家庄金龙电玩	石家庄太和电子城地下D-2号
邯郸先锋电玩	邯郸市火磨街24号
齐市三喜电玩	齐市百脑惠电子城4F
哈市广源游戏	哈市新曼哈顿商厦3F西区
沈阳上美电器	沈阳沈河区小南街清泉巷15号
呼市洋峰电子	呼市大学路文化商城99-100号
长春金卡王电玩	重庆路15号和平大世界5F西侧506
长春汇盈行	红旗街地下商城西厅A01-02
福州聚友电玩	福州鼓楼区织缎巷60号
南宁鸿立电玩	南宁市民乐路10－1－6号
深圳龙马电玩	华强北路万商电器城二楼C166
深圳梦天堂	华强北路赛博数码广场4B23
深圳亚特兰	龙岗龙岗电子世界三楼3023－3025
广州水无月	大沙头路21号海印广场三楼C106-107
合肥多能电玩	合肥市城隍庙徽光阁1楼
合肥次时代电玩	合肥九华山路231号
合肥三喜电玩	合肥市长江中路1号小东门
合肥四海精品电玩	合肥市安庆路167号
郑州三利电子	郑州市二马路25-2-122号
汉口德利电子科技	汉口前进五路中心电脑广场A14
长沙恒源游戏专营点	长沙市解放东路28号
南昌华达电子	南昌市老福山地下商场82号
太原诚意电玩	太原市解放路108号
南京新世界	南京市建宁路亚都大厦1010室
无锡昌盛电玩	无锡市朝阳广场23号
苏州探路人	苏州市乌鹊桥路35-2号
徐州新世纪	徐州市解放北路2号
青岛今明电玩	青岛市辽宁路300号
济南次世代	济南市解放北路41号
上海瀚翔有限公司	城隍庙庙福民商厦二楼
杭州今明电玩	杭州市拱墅区长板巷55号
温州银通小家电行	温州市解放北路23号
乌市海胜电玩	乌市扬子江路红山金道苑27号
贵州鑫鑫电玩	小十字富水中路天业大厦1-1
云南良为电玩	南窑都市批发大世界A区6号
重庆动感电玩	渝中区邹容路25号
重庆游戏世界	重庆沙坪坝赛博二楼C6
成都正中信	老东华电脑城二楼E11、E12室
成都秦友数码电玩	成都A世界电脑城4F-4002

广州市北通电子有限公司 http://www.betop-cn.com 技术支持：support@betop-cn.com 服务热线：020-38736400

拥 / 有 / 北 / 通 / 娱 / 乐 / 更 / 轻 / 松

游戏机实用技术 TV GAME

总第145 · 146期 TV GAME半月刊
2006年2月B · 3月A

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

2B·3A
COVER STAFF

封面用图:原创
封面画师:陈杰
设计总监／封面设计:Jason



CONTENTS Part 1

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

简写	说明	简写	说明
ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

简写	说明	简写	说明
ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
IDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

GBA ④
① 世界传说 换装迷宫3 ② Namco ③ RPG
⑤ テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3 ⑥ 2005年1月6日 ⑦ 日版
⑧ 1人 ⑨ 自带记忆功能 ⑩ 128M ⑪ 4800日元
⑫ 无对应周边 ⑬ 推荐玩家年龄：全年龄

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边/备注信息 13.推荐玩家年龄



全国各大报刊亭均有销售

（可邮购）
机动战士高达SEED DESTINY完全事典 定价28元





（可邮购）
钢之炼金术师世界全书 定价28元



已售完（不邮购） 定价28元

（可邮购）
机动战士高达SEED世纪珍藏 定价28元



国内动漫游戏精英汇聚而成



打造国内ACG市场优势品牌

邮购信息

可邮购专辑邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱　动漫游读者服务部（收）　邮编：730010
请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。每本邮购价28元（含邮费）
咨询电话：0931－8663118　Email：acg@vip.163.com

游戏机实用技术 TV GAME

CONTENTS
Part 2

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈华 姜文静 章剑 李昱 廖泽史 哈利迪 罗晓彬 覃健 王剑飞 易休

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市雁家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
E-mail：ucg@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告许可证：甘工商广字6200004000011
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
排版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2006年2月16日
定价：人民币19.60元

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

收藏者：

收藏日期：

游戏光环 Gamehalo

合刊DVD 2006春节


《死或生4》CG精选

生化危机4
最高难度BOSS极限挑战
I 采用欧版最高难度Professional
II 全程使用装备手枪子弹的武器
III 全程无伤
表演者：LEESNAKE（陕西宝鸡）


合金猎犬


全能战车

忍者龙剑传 黑之章
最高难度难点BOSS无伤演示

合刊DVD
■ 全部播放
■ 新作影像
◆ 失落星球 ◆ 死亡之屋4
◆ 新鬼武者 幻梦之晓 ◆ 全能战车
◆ 合金猎犬 ◆ 索尼克滑板
■ 热血最强
◆《生化危机4》BOSS战极限影像
◆《忍龙 黑之章》BOSS战极限影像
■《死或生4》角色ENDING CG精选
■《如龙》剧情影像
■ UCG编辑部《灵魂能力III》大乱斗
■ 2005年度游戏金曲TOP10
■ 电影前线
■ ENDING SONG




失落的星球

游戏立方

每期固定栏目

国际化足球杂志
每周二全国上市



希尔德布兰
Hildebrand

库兰伊
Kuranyi

盘点2005

2005游戏机年鉴

游戏风云录2005

统筹：阿修罗 制作：全体编辑

2005游戏机年鉴

又到了一年一度的中国传统节日"春节"的时候了，这也意味着《游戏机实用技术》的年度大餐"游戏机年鉴"将伴随着春节合刊再度重拳出击！2005年是游戏界世代交替的一年，有着非比寻常的意义。由《游戏机实用技术》全体编辑合力制作的"盘点2005"将带您回顾这一年来的诸多经典游戏，以及在本年度中游戏业界所发生的重大事件。您一年来的回忆将全部包含在这"盘点2005"之中！

这次的"2005游戏机年鉴"总共收录了2005年从1月1日到12月29日的263款家用机及掌机游戏，其中包括了32款多机种游戏、110款PS2游戏、35款NDS游戏、34款PSP游戏、21款GBA游戏、14款NGC游戏、11款Xbox游戏及6款X360游戏。与去年的年鉴相比，这次我们加大了每月新闻的分量，游戏评介部分则针对重点游戏特别加大了介绍的篇幅。

1月是一个发榜的季节，放眼望去，各路媒体的榜单已然开始以铺天盖地之势席卷而来。在"盘点2005"中，您会看到经小编们讨论后一致确定的"年度之最"、"年度十大"和"年度语录"。我们的口号是：为游戏迷打造一个属于我们自己的榜单！"风起云涌"，这无疑是2005年游戏界的主题，故我们将其命名为"游戏风云录2005"。

游戏评介图解说明

中文译名
本刊的中文译名，大部分游戏的名称都有对应的中文翻译，只有极少数游戏保持了原名。

发行／开发公司
"／"用来隔开游戏的发行公司和开发公司，两者相同的话则只写发行公司。

发售日期
年鉴中所有的游戏都是2005年年内发售的，所以此栏只标注该游戏发售的具体日期。

推荐度
由《游戏机实用技术》编辑部给出的推荐度，"★☆☆☆☆"最低，"★★★★★"最高，总共5级。

游戏原名
游戏英文版或日文版的名称，部分中文版游戏的原名依然为中文。

机种
游戏所在的主机平台，相关缩写请参看本刊目录页的说明。

游戏类型
用英文缩写表示的游戏类型，相关说明请参看本刊目录页的文档。

售价
游戏推出时厂商公布的建议零售价，除任天堂的游戏为含税价外，其他游戏的售价皆不包含消费税。

UCG 评分
本刊"黄金眼"栏目给游戏的评分，满分30分。之前本刊没有评过分的游戏此项则标记为"－"。

对应周边／备注
游戏所对应的周边或功能，多机种游戏所对应的具体机种也标注在这里。

推定销量
2005年内该游戏的推定销量（各版本分开统计），基本单位为"套"。"－"符号则表示没有该游戏的销量数据。

写作编辑
撰写本篇评介的编辑。

超级机器人大战J	Banpresto		9月15日	★★★★☆
GBA	スーパーロボット大战J		S・RPG	UCG评分：24
	1人	128M	推荐玩家年龄：12岁以上	日版	推定销量：18万
	5800日元	无对应周边		文：阿修罗

本作从公布到发售所用时间之短令人惊讶，而发售平台依然选择GBA也出乎FANS的意料。本作中的参战作品阵容比起传统的《机战》有了很大的调整，老牌的U.C.高达以及盖塔系完全没有参战，取而代之的是《SEED》以及《全金属狂潮》这样的全新动画，而《宇宙骑士》的加入也让人颇感吃惊。代号《J》的本作无论是从画面还是音效方面都继承了《D》的特色，该作中的迷你游戏部分也得到了保留。而**Banpresto特别针对机体的动作进行了强化，以GBA有限的机能制作出了动作丰富的战斗动画。**可以看出本作体现了厂商求新求变之意。

游戏评介正文
介绍游戏的短文。为了方面读者快速了解游戏，我们特地选择一条关键句用来提示游戏最大的特点。

游戏人数
该游戏参与人数的相关情报。

游戏容量
只有GBA游戏才有的特殊信息栏，表示GBA卡带ROM的容量。

推荐玩家年龄
按照北美以及日本地区相关的评级标准而定的信息。

发售地区
评介介绍的游戏所对应的地区版本，年鉴只收录一个版本的评介，可能有其他版本存在。

《游戏机实用技术》全体编辑倾情奉献！

2005年游戏机年鉴 游戏索引

年鉴索引使用方法

"2005游戏机年鉴"中收录的全部游戏按照所在平台分成了8大类：多机种、PS2、NDS、PSP、GBA、NGC、Xbox及X360。

同一平台的游戏按照本刊中文译名的汉语拼音音序进行排列，译名首字为数字或英文的游戏排在最前列。

索引正文包括游戏译名和所在页码两部分，互相对应。

多机种

PS2

NDS

PSP

GBA

NGC

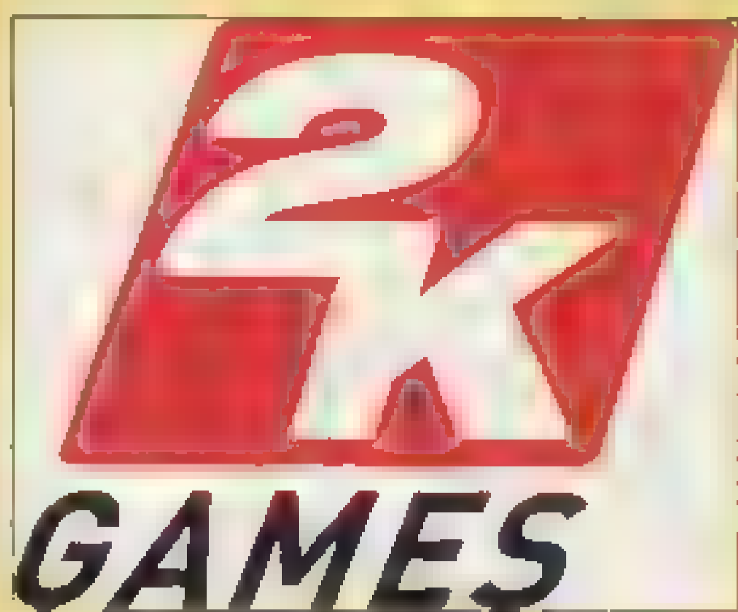
Xbox

X360



史上最激烈的体育游戏争霸

世嘉的Sega Sports全面溃退之后，Take-Two于1月份全面加入战局，展开了史上最大规模的体育游戏争霸战。先是EA于1月中旬宣布从世嘉等公司手中抢走ESPN体育游戏15年独家发行权，随后Take-Two针锋相对地买断了美国大职棒的游戏版7年发行权。为了加强体育游戏开发实力，Take-Two以2400万美元从世嘉手中买下了体育游戏部，



并结合之前收购的6家制作室成立了2K Games，成为EA在体育游戏市场上最大的竞争对手。

美国游戏市场规模小幅萎缩

NPD Group发布的统计数据显示，2004年美国电视游戏业的市场规模为99亿美元，比2003年减少了1%。电视游戏软件、掌机软件以及掌机硬件销售额分别增加了7%、11%和10%，销售数量分别增加了8%、13%和9%。然而PS2的销量大幅下降50%，NGC降低30%，Xbox也下降了7%。

Chinajoy落户上海

1月11日，国家新闻出版总署音像出版司副司长寇晓伟在第三届ChinaJoy新闻发布会上表示，"中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会"（简称Chinajoy）将从第3届起永久落户上海，今后Chinajoy的举办时间定于每年的7月。

任天堂投入580亿宣传费

《日经金融日报》披露，任天堂为2005年投入了高达580亿日元的总宣传预算，达到了该公司有史以来的最高峰。任天堂的这笔费用主要用于NDS，另外NDS的生产工厂建设资金也增加了76%，达到40亿日元。2005年任天堂的研发费用预算为220亿日元。

育碧股价狂飚60%

自从2004年底EA恶意收购育碧19.9%的股票以来，育碧就成为投资者们的热点，到1月份，育碧的股价已经比半个月前飙升了60%。

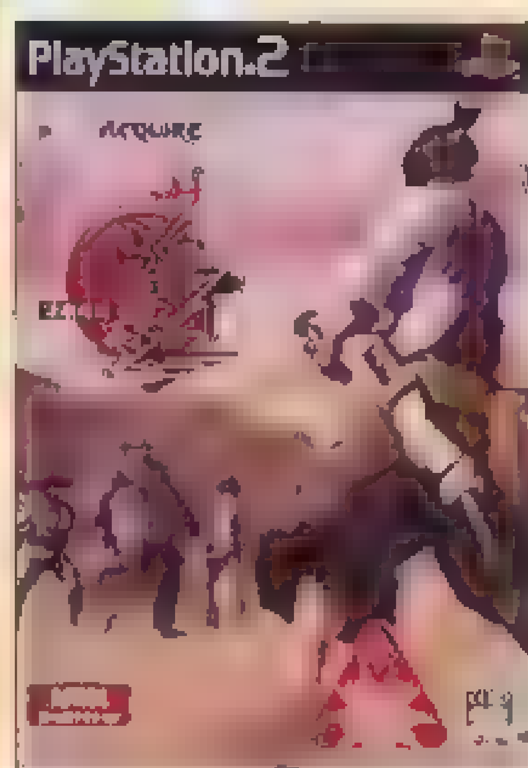
天马计划首部作品

Bandai与Namco公开了"天马计划"的首部作品《机动战士高达 一年战争》，该作的合作开发成为两家公司合并的开始。

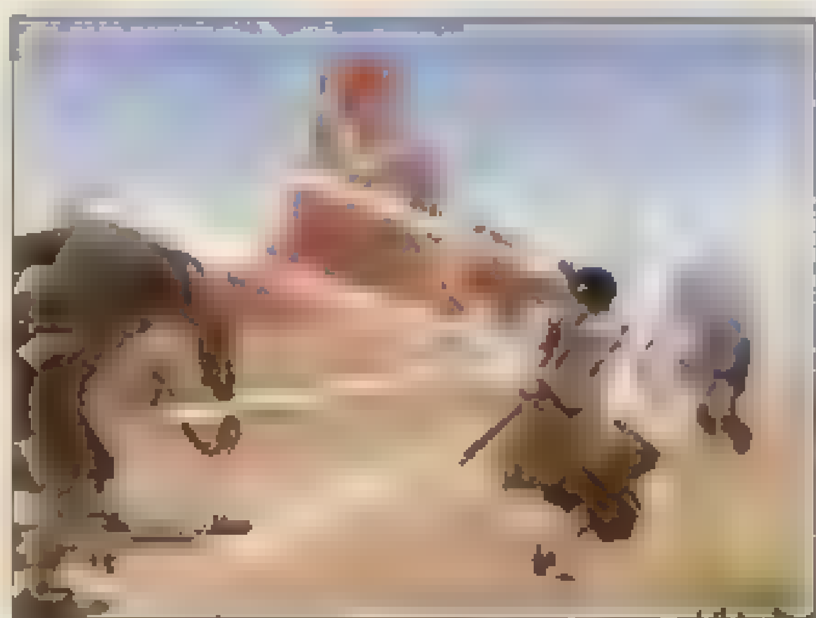
NAMCO × CAPCOM

Namco与Capcom这两个老对手宣布将会合作开发《NAMCO × CAPCOM》，该作以Namco与Capcom旗下的游戏明星为卖点，是史上明星阵容最庞大的S・RPG。

西部武士 活剧侍道	Spike/ACQUIRE		1月1日	★★★☆☆
PS2	サムライウエスタン 活劇侍道		ACT	UCG评分：24
	1~2人	推荐玩家年龄 18岁以上	日版	推定销量：2万
	6800日元	无对应周边		文：胜负师



这可以说是"《侍道》系列"的一款外传作品，它放弃了传统的高自由度、多结局的AVG特点，而更加强调动作的流畅性与斩杀时的爽快感。画面中到处呈现着黄土、沙丘、小镇、矿山等西部景象，音乐中也采用了吉他、口哨等西部元素。而主角桐生豪次郎动作十分丰富，用武士刀穿梭于枪林弹雨、并用独特系统"达人之境地"将上百个敌人瞬杀的快感可谓酣畅淋漓。**游戏中共有21个关卡，并能取得21个称号、22件武器、47个角色和70件装饰品，且含有丰富的成长要素。**不过本作也有着场景重复、敌人单一等缺点，但作为2005年的第一款游戏，总体表现还不错。



世界传说 换装迷宫3	Namco			1月6日	★★★☆☆
GBA	テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3			RPG	UCG评分 23
	1人	128M	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量：10万
	4800日元	无对应周边			文：沙罗



本作是GBA版上"换装传说"的系列第3作。这一系列和其他《传说》作品相比最大的特色在于，主角们可以利用不同的服装自由变换各种职业和能力，同时历代《传说》作品中的主要角色们也会一一登场并作为同伴加入。**本作在保留了这一系列特色的基础上加强了画面，但同时也对系统部分作出了重大改变——角**色们在迷宫内的移动由过去的自由操作变成了S・RPG的战棋式移动；不再像以前那样是任意走动的踩地雷遇敌，而是半即时遇敌。虽然这一系统的变革使游戏的战略性得到了大幅提升，但却令游戏的爽快感大打折扣，同时也使得本作在FANS心目中的地位受到了影响。

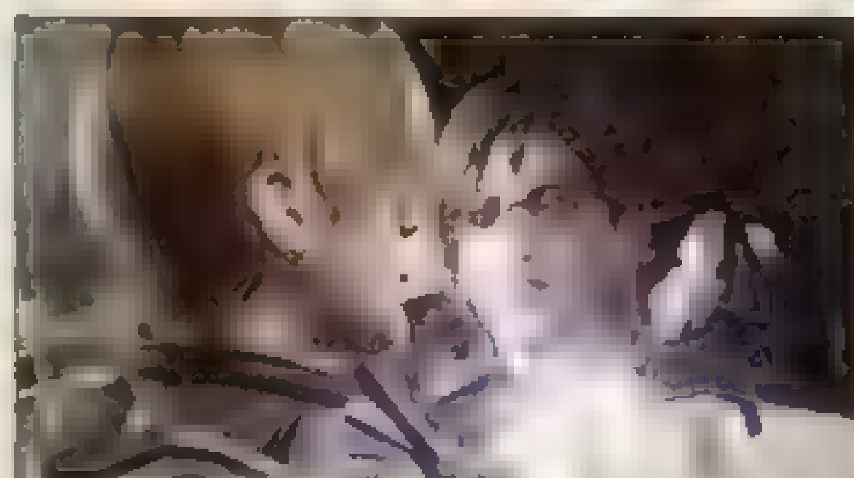


生化危机4	Capcom		1月11日	★★★★★
NGC	resident evil 4		ACT	UCG评分 29
	1人	推荐玩家年龄：17岁以上	美版	推定销量 65万
	49.99美元	无对应周边		文．GOUKI



作为系列中制作周期最长的作品，本作在各方面的改变堪称革命。首先游戏的视点由传统的第三人称预设定视点变为第三人称追尾视点，使得游戏的第一观感就与系列前作有了很大的区别；其次游戏采用了更为精密的瞄准方式，玩家可以针对敌人的某一个部位集中火力攻击，敌人被命中不同的部位也会有不同的反应。敌人无论是移动速度、攻击力、同屏显示数或是A.I.都有大幅提升，**游戏的卖点也由"在绝境之中的求生"变为了纯粹的战斗乐趣，而这种感官刺激的明显改变也为本作带来了一致好评。**武器在本作中被着重强调，有更多的武器可供玩家选择，并且每种武器还包含各种升级要素，玩家要在游戏中收集金钱，给武器升级。游戏的故事被设定在2004年，也就是2代故事之后6年。玩家将扮演2代的男主角里昂，前往欧洲的一个小村庄去营救总统的女儿。安布雷拉制药公司已经不复存在，里昂此时的身分是总统的高级保全人员。但在营救行动的过程中，里昂逐渐发现这并不是一件普通的恐怖绑架案件，更多的阴谋和他的"老朋友们"交织在一起，这其中就有威斯克以及艾达。游戏的流程之长，地图之大堪称系列之最，但关卡制的规则以及制作者出色的游戏设计让游戏的节奏感良好，丰富的隐藏要素更显游戏诚意十足。

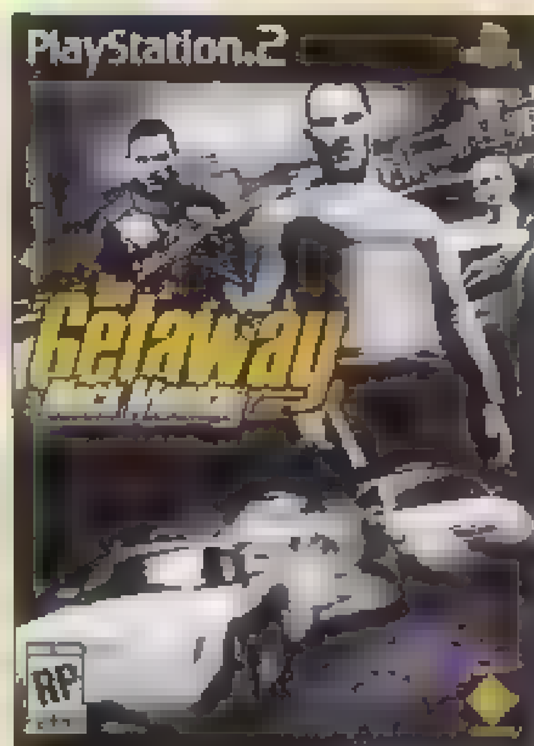






大逃亡：黑色星期一

大逃亡：黑色星期一	SCEA/SCEE	1月11日	★★★☆☆
PS2 The Getaway：Black Monday		ACT	UCG评分：—
1人	推荐玩家年龄：17岁以上	美版	推定销量：—
49.99美元	无对应周边		文：多边形



作为一款令人期待的续作，游戏在前作发售两年之后终于登场了。由于本作是由SCEE伦敦工作室亲自操刀开发，玩家在拿到这款游戏之前对本作充满了期待，不过最终的成品却让很多人失望了。**游戏画面等各方面似乎还停留在两年前的水准上，打斗部分的操作和效果实在有些可怕，而敌人的A.I.也低得可怜**(特别是在那种潜入任务里)，游戏的主线任务显得有些令人无所适从。当然游戏也并非一无是处，比如说在剧情方面的雕琢就显得很有深度，过场动画中的对话的配音令人印象深刻。不过这些并不能挽救这款作品的失败，毕竟我们是在玩游戏而不是在看电影。



马里奥聚会ADVANCE

马里奥聚会ADVANCE	Nintendo	1月13日	★★★☆☆
GBA マリオパーティ ADVANCE		TAB	UCG评分：24
1~2人 64M	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：24万
4800日元	对应GBA专用通信对战线		文：沙罗



大人气桌面游戏《马里奥聚会》于GBA平台上的首款作品。马里奥和路易要收集被库巴散布在各地的“迷你游戏”和“聚会谜题”，并以此为目的展开冒险。游戏的方式与NGC上的作品相比稍有不同。虽然同样类似《大富翁》那样走格子，但**玩家要一边走格子一边接任务，并以迷你游戏的方式完成这些任务，**一旦格子前进数用光的话就会GAMEOVER。迷你游戏一共有50种，并且其中准备了大量专门针对掌机单人进行的游戏。此外，本作还对应通信联机，可以和其他朋友们一起进行冒险，收集各种游戏和谜题，此外，也可以进行2人通信对战，体验各种有趣的迷你游戏。

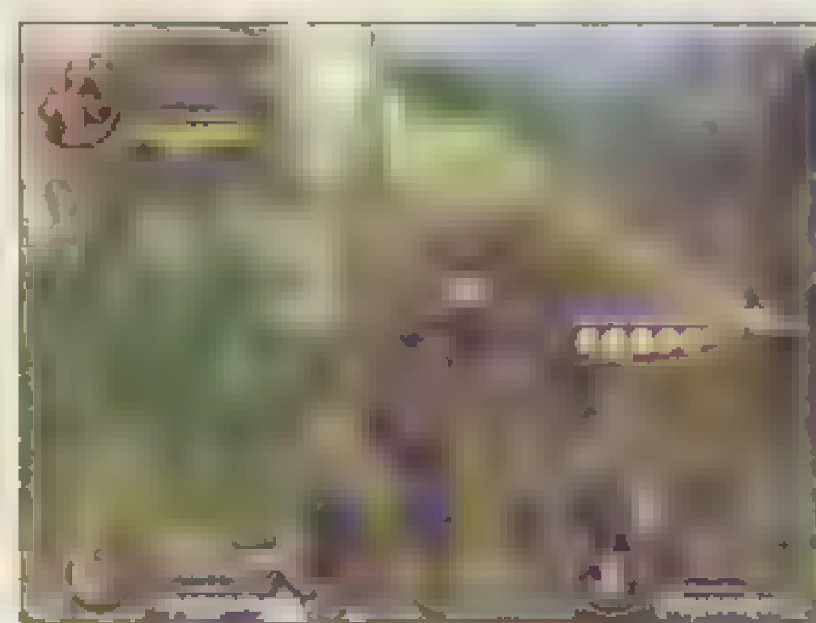


义经英雄传

义经英雄传	FromSoftware	1月13日	★★★☆☆
PS2 义经英雄传		ACT	UCG评分：21
1人	推荐玩家年龄：15岁以上	日版	推定销量：7万
6800日元	无对应周边		文：沙罗

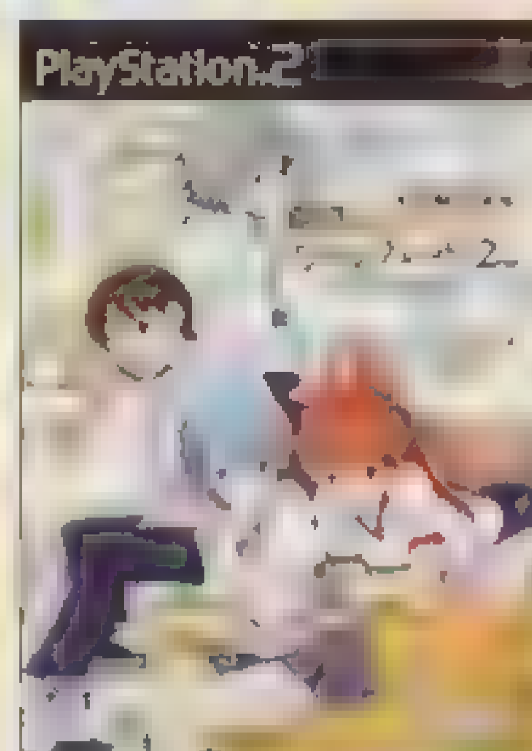


游戏的玩法与《真·三国无双》等游戏非常相似，并且也提供了大量特色各异的角色供玩家选择，值得一提的是，无论是角色造型或是关卡设计，在同类义经游戏中本作可以说是与史实最相符合的。故事从义经成人开始，再到义经自焚结束，玩家们可以从中了解到源义经那短暂但又辉煌的一生。**但过度的真实也使这款游戏太过朴素，手感和爽快度都有所欠缺——没有华丽的技巧或者必杀，就连马上的操作、指挥同伴的战术等也难以掌握。**不过敌人的尸体漫山遍野不会消失这点，还是能给人留下极深印象的。10月27日游戏的资料片《修罗》以4980日元的价格发售，追加了两章剧情以及多名可使用的角色。



新世纪福音战士 钢铁之女友2nd

新世纪福音战士 钢铁之女友2nd	gainax	1月20日	★★☆☆☆
PS2 新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド 2nd		AVG	UCG评分 —
1人	推荐玩家年龄：15岁以上	日版	推定销量 4万
7800日元	无对应周边		文：卡伦

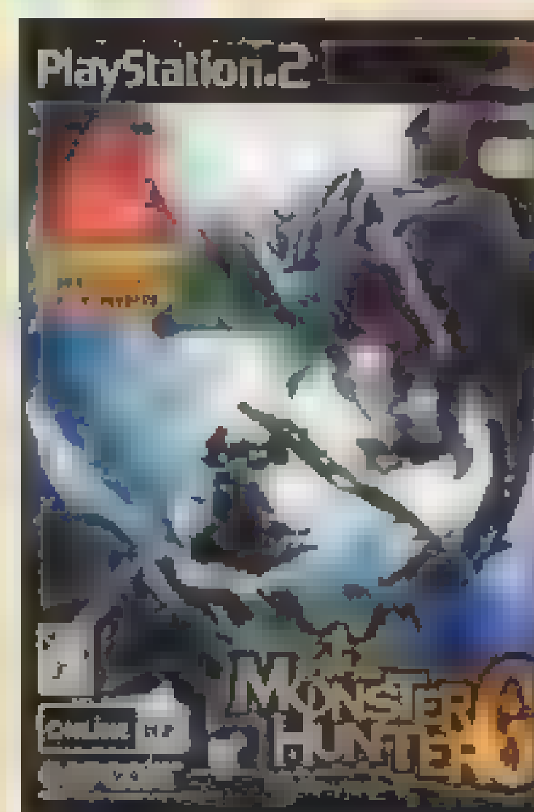


本作实际上是以《新世纪福音战士》TV动画第26集中“碇真嗣的幻境”为世界观而构成的一款游戏，可以说是**与原作发生在不同次元，风格也截然不同的另一个校园类故事**。在动画中登场的主要角色大都也会在本作中出现，不过身分上与原著有着不小的区别。游戏中无论玩家选择绫波丽、明日香还是渚薰都会令剧情往完全不同的方向发展。本作的系统与平常的文字类AVG毫无差别，玩家只要在出现的选项中作出选择即可。与近10年前推出的一代相比，本作无论从哪一方面来说都毫无进步，甚至还要稍稍逊色一些。当然，如果你是《新世纪福音战士》的FANS的话，那么本作还是有一玩的价值的。



怪物猎人G

怪物猎人G	Capcom	1月20日	★★★★☆
PS2 モンスターハンターG		ACT	UCG评分：24
1人	推荐玩家年龄：13岁以上	日版	推定销量 23万
3800日元	对应PS2专用网络套件		文：猫太

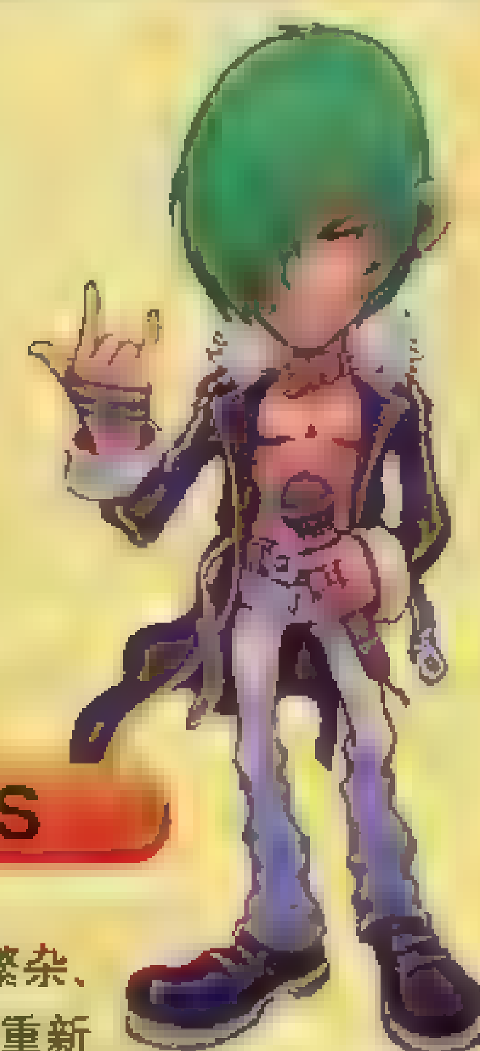


本作是2004年Capcom推出的大型网络狩猎动作游戏《怪物猎人》的资料片。在前作内容的基础上，本作增加了新武器双手剑，这除了能使玩家能得到更爽快的砍杀恐龙感外，也让游戏中的轻量型武器与重量型武器的比例得到了平衡。**本作还增加了大量新武器以及装备，并能够与前作的存档完全联动**，因此对于FANS来说还是相当有吸引力的。另外游戏增加了训练场系统，在这里既可以得到游戏的基础训练，也可以挑战更高的训练证明自己的实力，同时还能获得相应的奖励，丰富了游戏的内容。无论是新玩家还是老手们都应该尝试一下。



2005年度小编心目中的十佳游戏

- 生化危机4
- 真·三国无双4（含猛将传）
- 第3次超级机器人大战α
- 世界足球 胜利十一人9
- 激·战国无双
- 铁拳5
- 荒野兵器4
- 零 刺青之声
- 狂城丽影
- 恶魔城Dracula 苍月十字架



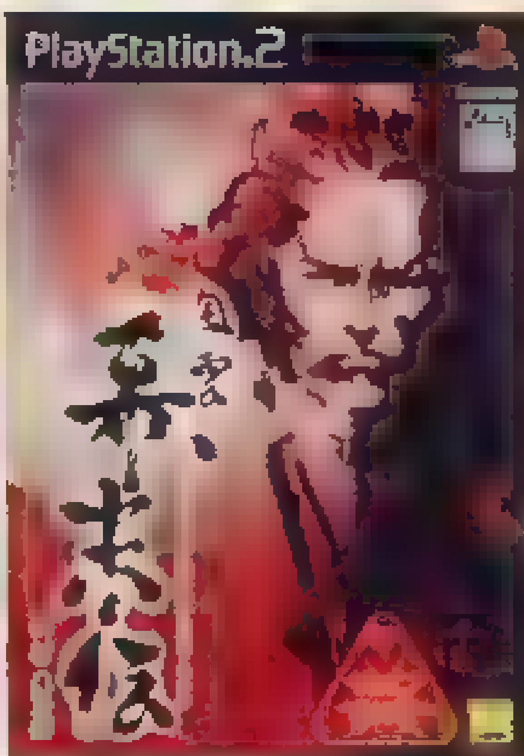
D·S

我的2005年游戏生活　回首2005年，各种游离于游戏与现实之间的任务充斥在生活之中，日趋繁杂、日趋冗多，有时甚至让人喘不过气来。同时，当回过头来重新审视这一年的收获时，却发现自己用心体验过的游戏亦寥寥无几。对于一个游戏人而言，这是一种痛苦，也是一种悲哀。不过，无论怎样，对于这条自己选择的道路，我依然会坚定地走下去。

2006年，希望能够把握住那最适合自己的节奏。

风云 幕末传

风云 幕末传	Genki	1月20日	★★☆☆☆
PS2 风云 幕末传		ACT	UCG评分：20
1~2人	推荐玩家年龄：15岁以上	日版	推定销量：8万
6800日元	无对应周边		文：D·S



在日本，幕末的题材一向很受关注，游戏只要与之沾边就一定不愁销路，《风云 幕末传》正是在这种观念下催生的产物。游戏共分为“幕末传”及“伟人录”两大模式，在“幕末传”里，玩家可扮演佐幕派的新撰组队员秋月小次郎或倒幕派的宫本宗助两名原创角色，毅然投入到幕府末年内忧外患的时局之中，为贯彻自己的信念而战。而在“伟人录”中，玩家大可过一把伟人瘾，亲自操纵冲田总司、土方岁三等名将亲历历史上的各类著名事件，如“樱田门外之变”、“池田屋事件”等。**游戏的画面与音乐只能算是一般，但丰富的事件与任务却颇值得玩味。**

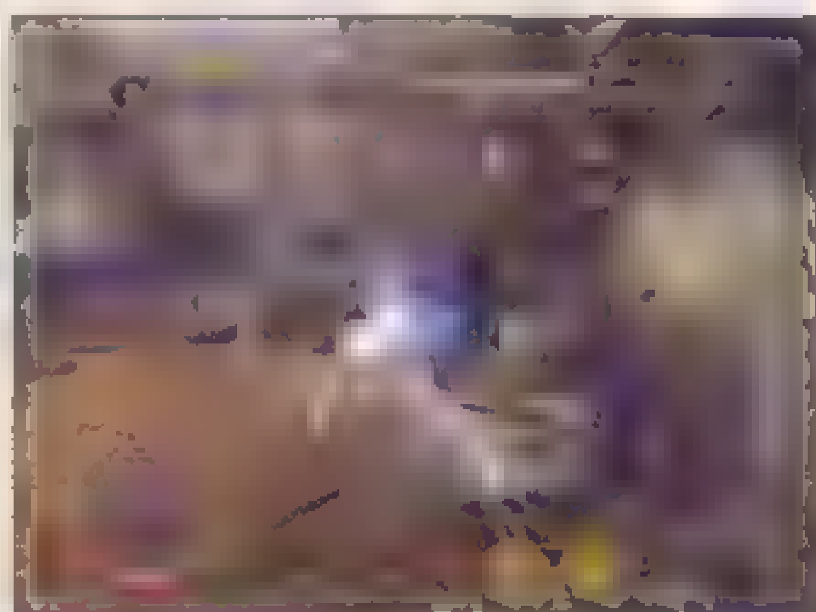


ODD奇异世界：赏金怪客

ODD奇异世界：赏金怪客	EA Oddworld Inhabitants	1月25日	★★★☆☆
多机种 Oddworld Stranger's Wrath		ACT	UCG评分：—
1人	推荐玩家年龄：13岁以上	美版	推定销量：—
49.99美元	对应Xbox及PS2		文：阿迪

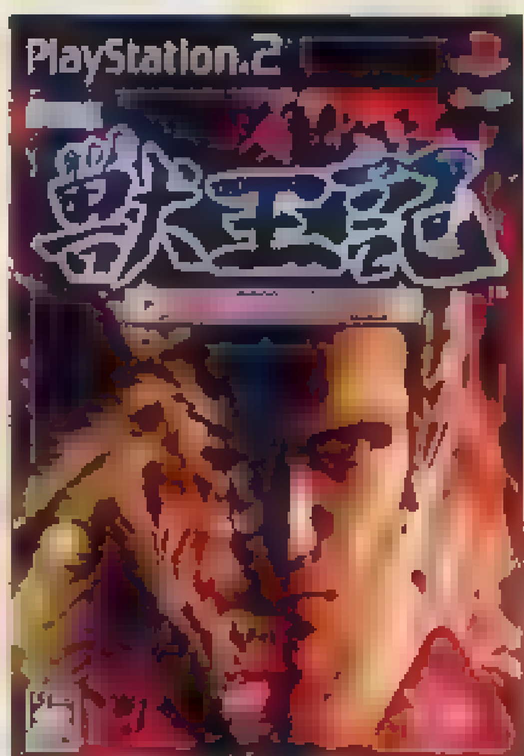


“《奇异世界》系列”是一个构筑在天马行空般充满想象力的架空世界里，而**这款系列中独辟蹊径的《赏金怪客》无论是美术设计、动作表现力、关卡设计上都独具匠心。**全3D的画面在表现峡谷、山峦、城镇时丝丝入扣，而在FPS和ACT的游戏模式间互相切换更是带给了玩家丰富的游戏玩法空间，我们可以充分运用到游戏系统来体验独到的乐趣。初始阶段就拥有8种特色各异的子弹，每一种子弹都是能够影响到总体玩法的拓展式武器设计。体力恢复是以耐力来替换，省却了携带诸多回复道具的麻烦，从而简化了道具管理，而使玩家能够拥有更多时间投入到战斗和剧情探索之中。



兽王记

兽王记	SEGA	1月27日	★★★☆☆
PS2 兽王记		ACT	UCG评分：19
1人	推荐玩家年龄：18岁以上	中国台湾版	推定销量：—
1050元新台币	无对应周边		文：纱迦

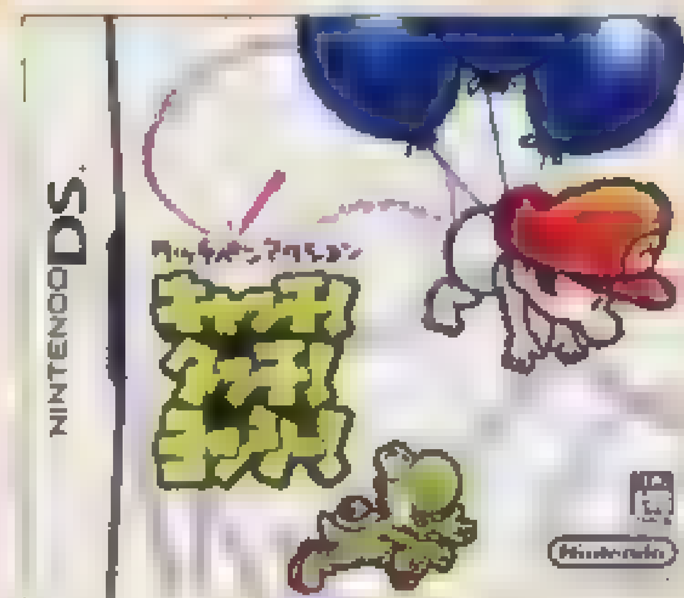


SEGA经典动作游戏《兽王记》的续篇。故事发生在近未来世界，**主人公路克借助最尖端的基因工程学，可以利用游戏中所取得的各种兽化晶片变身为狼人、龙人、熊人、半鱼人等兽人。**不同的兽人除了战斗方式不同之外，还拥有不同的特殊技能。玩家必须活用每种兽人的特点来对付敌人，此外游戏中还有用指定兽人才能突破的解谜要素。在游戏中还可以学到各种组合攻击技和必杀技，攻击敌人时画面效果极为血腥，是一款十足的暴力动作游戏。值得一提的是本作同时在日本、韩国、新加坡等7个亚洲国家和地区上市，并推出了日文、韩文、繁体中文3个版本，这堪称一大壮举。



CATCH! TOUCH! 耀西!

CATCH! TOUCH! 耀西!	Nintendo	1月27日	★★★☆☆
NDS キャッチ! タッチ! ヨッシー!		ACT	JCG评分：23
1~2人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 20万
4800日元	无对应周边		文：阿修罗



大叔马里奥的忠实伙伴耀西终于再次有机会担任游戏的主角了，而且这一次它将要扮演拯救婴儿马里奥的救世主角色！游戏的主要玩法有两种：保护婴儿马里奥不受敌人和机关的伤害安全从空中落下，以及横向强制卷轴的护送行动。**游戏的操作完全依靠触控笔在触摸屏上的动作来进行，在NDS初期绝对可以算是一款充分利用了触摸屏功能的作品。**而双屏的设计也为游戏版面的加大提供了天然条件。虽然只有两种基本游戏方式令游戏整体显得比较单调，但是由于本作设计了对战模式，所以双人共同游戏的时候更加能够体现出游戏轻松热闹的设计理念。



三国志 英杰传／孔明传

三国志 英杰传／孔明传	Koei	1月27日	★★★☆☆
GBA 三国志 英杰传／孔明传		S·RPG	UCG评分：19
1人 32M/64M	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：—
各4800日元	无对应周边		文：纱迦



光荣著名S RPG的移植之作。游戏以三国时代为背景，巧妙地将史实穿插在故事之中，熟知三国历史的人玩起来也会有新鲜感。多分支的设定是游戏的一大特色，其中不乏假想剧情。和同类游戏比起来，这两作的特色在于登场人物众多，且都有详细的能力设定，此外还有介绍其生平的武将列传。《三国志英杰传》的登场武将达223人，《三国志孔明传》的登场武将更多达231人，可谓相当惊人。GBA版是以PS版为蓝本进行改编的，因此加入了PS版中的原创要素。**根据掌机的特点，GBA版还加入了可以反复挑战之前关卡的自由模式，以及记录玩家游戏进程的历史模式。**



炼狱 洗罪塔

炼狱 洗罪塔	Hudson	1月27日	★★☆☆☆
PSP 炼狱 THE TOWER OF PURGATORY		A·RPG	UCG评分：—
1~4人	推荐玩家年龄：12岁以上	日版	推定销量 —
4800日元	无对应周边		文：星夜



根据但丁的名著《神曲》改编的另类科幻动作RPG，由奇幻风格插画家末弥纯担任角色设定，具有极强的玄幻色彩。本作的故事发生在未来世界，讲述战争中制造的人造人“A.D.A.M.”由于战争的结束而失去了存在的意义，因而被人类派到“洗罪塔”中，在里面自相残杀，而这样的战斗过程会向全世界现场直播，成为人们的娱乐节目。在这些被派到洗罪塔中的ADAM中有一些产生了意识，他们决定挑战命运，向着塔的顶层前进……本作采用第三人称视点，操作方式却有点像FPS。**玩家可以为ADAM装备不同的内核使其具备不同的性能。**游戏对应PSP的无线通信功能，最多可4人同时参与对战，场面比较火爆。



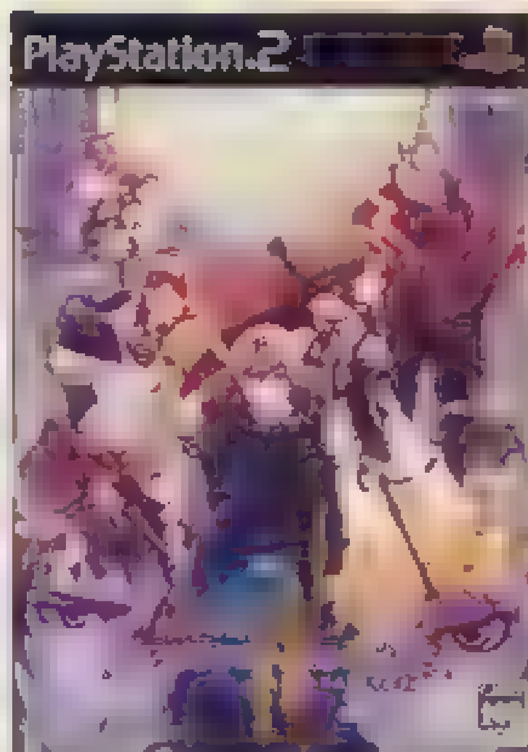
凡人物语	Square Enix/tri-Ace	1月27日	★★★★☆
PS2 RADIATA STORIES	RPG	UCG评分：26	
1人 推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量：29万	
7800日元 无对应周边		文：邪魔天使	



本作是tri-Ace今年年初推出的一款完全原创的RPG，清新的风格让游戏充满着童话的味道。故事围绕着人类与妖精之间的矛盾展开，途中主角是投向妖精一方还是人类一方完全凭玩家自己的选择。**游戏的一大特色就是时间制的导入，在不同的时间段能发生不同的事件，并且NPC在不同时间其衣着也有一定变化。**游戏的战斗是tri-Ace传统的真实时间制战斗，玩家只能操纵主角一人，其他同伴由A.I.操纵。RING战斗系统的导入也让战斗变得多样化，而简单的操作也让玩家能更快地上手，必杀技也很华丽。另外，多达176名的同伴收集更是让人大呼过瘾。



新纪幻想 鬼魂之魂II	Idea Factory	1月27日	★★★☆☆
PS2 新纪幻想 スペクトラルソウルズ II	S·RPG	UCG评分：21	
1人 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：—	
6800日元 无对应周边		文：邪魔天使	



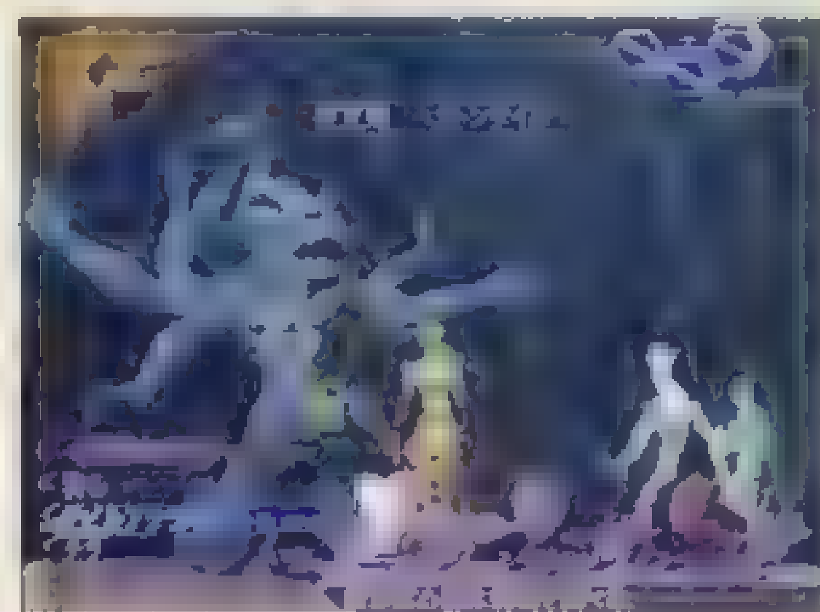
2005年初Idea Factory全力打造的本社招牌游戏"《永无》系列"的作品之一。**游戏在继承《新纪幻想》的基础上又将系统进行了变革，再次加强了游戏本身的可玩性。**系统复杂，内容丰富，且游戏的整体难度也有些偏高，这是本作的一大亮点。据不完全统计，这个游戏的玩家群中有将近4成以前并没接触过"《永无》系列"。不过，游戏的内容虽然精彩，但是IF偏低的技术力却在游戏中展露无遗。读盘速度不快、画面简陋成了本作不可回避的问题。但精彩的剧情、复杂的系统、充实的内容，以及超多的通关后的挑战内容却使得本作成为了近些年来Idea Factory制作的最为优秀的作品。



数码恶魔传说 天魔娈2	Atlus	1月27日	★★★★☆
PS2 デジタル・デビル・サーガ ～アバタール・チューナー2～	RPG	UCG评分 26	
1人 推荐玩家年龄 15岁以上	日版	推定销量 9万	
6980日元 继承前作记录		文 邪魔天使	



作为系列两部曲的下部，本作在情节上进入高潮。这次的舞台来到了"极乐地"，**故事还是围绕着"因果报应"而展开，在这里我们能知晓前作中未解开的谜题。新角色、新敌人、新系统都让玩家大呼过瘾。**曼斗罗系统由前作的单线式变为本作的自由式，这让培养角色变得更灵活，特别是与同伴一协力起让新的曼斗罗出现显得很有创意。而业之轮这一饰品的加入也让能力加成以及与曼斗罗习得的能力的配合等方面更加自由。本作新加入了罗刹模式，其高攻低防的特点非常刺激，但其作用并不明显，让人觉得它有些鸡肋。另外，与前作记录的联动会给游戏带来新的乐趣。



慢性死亡 尼娜·威廉斯	Namco	1月27日	★★★☆☆
PS2 TEKKEN'S NINA WILLIAMS DEATH BY DEGREES	A·AVG	UCG评分：22	
1人 推荐玩家年龄：15岁以上	日版	推定销量：8万	
6800日元 无对应周边		文：胜负师	



选择"《铁拳》系列"最具代表性的女性人气角色尼娜为主角，完全原创的故事与游戏方式为卖点。玩家可以把本作看作是Namco品牌延伸战略的一部分，但游戏整体表现并没有取得广泛的认同，其主要的争议点在于使用了大部分玩家比较陌生的双摇杆操作系统，上手相对较为困难。不过除此之外，游戏的很多设定都可圈可点，比如特工身分的**尼娜不但能使用很多《铁拳》中的经典招式，并能使用刀剑枪械等多种武器。**解谜设计属同类游戏的中上水平，隐藏要素也很丰富。游戏的流程很长，难度不低。本作有名为《战栗杀机》的繁体中文版，推荐国内玩家玩此版本。



奈落破坏神	Konami	1月27日	★★☆☆☆
PS2 NANO BREAKER	ACT	UCG评分：22	
1人 推荐玩家年龄 18岁以上	日版	推定销量：—	
6800日元 无对应周边		文：胜负师	



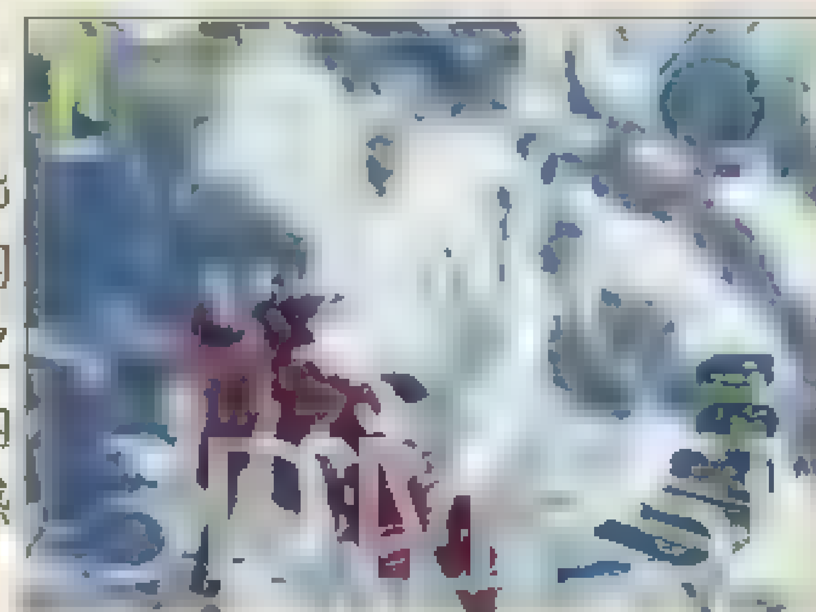
因为制作小组的渊源，本作有着3D化《恶魔城》的影子，但基本上只能算是一款带有试验性质的作品。**制作者在出招和武器变化上下了不少工夫，以不同按键组合可让主角手中的武器变化为刀、剑、枪、鞭、斧、锤、镰等形态，**比较有创意。只是招式的平衡性把握不佳，"一招鲜，吃遍天"的情况十分明显。游戏的流程过短，一周目不过五六个小时，虽然有多个角色可供选择，《新·魂斗罗》中的柳生玄兵卫也有客串，但角色设计较为平庸。游戏视角不良，平台跳跃部分的距离感失衡，这些都算是硬伤，而数万加仑的飙血场面夸张而又滑稽。任务模式相对来说还比较有挑战性。

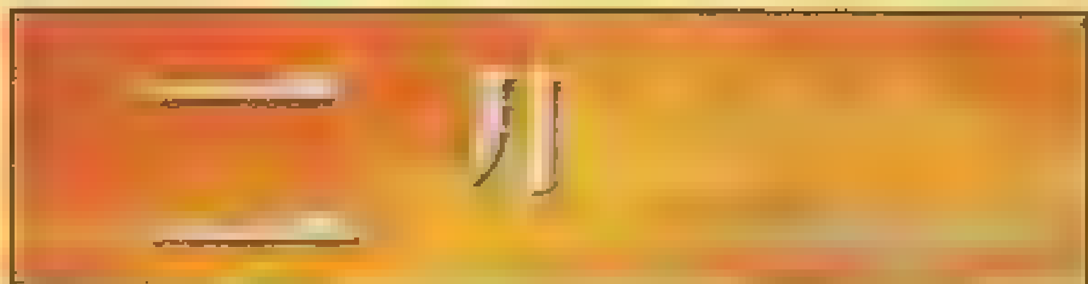


王牌机师A.C.E. 异世纪传说	Banpresto FromSoftware	1月27日	★★★★☆
PS2 Another Century's Episode	ACT	JCG评分：22	
1人 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：25万	
6980日元 无对应周边		文：沙罗	



套用那句老套的宣传语："想知道动作版的《超级机器人大战》是什么样的么？"本作便是能够满足那些玩家们的作品——动作版"机战"。**所有的机体以真实比例登场、所有的原著音乐经过了重新混音、超豪华的参战阵容，**这些都是吸引"机战犯"购买本作的杀手锏。游戏和普通《机战》一样是由各个作品组成的大杂烩，不过故事却是完全原创的。由于游戏的开发厂商是From-Software，所以许多机体的动作都能够感觉出《装甲核心》的味道。可供玩家选择的机体数量十分丰富，并且不同机体之间的差异也非常明显，再加上关卡内容繁多，让人玩了有不会重复的感觉。





坂口博信全力加盟 X360

2月25日，坂口博信宣布将会加盟微软游戏制作室，全力为X360开发游戏，并且宣布其成立的MistWalker正在开发两款RPG大作，也就是后来公开的《蓝龙》和《失落的奥德赛》。坂口博信的加盟声明是日系游戏厂商全面支持X360的标志性开始。


▲当时公布的这张原画应该是来自《失落的奥德赛》。

CELL 技术细节公开

索尼、IBM与东芝在2月7日召开的国际固态电路会议上正式公开了CELL的技术细节，宣称采用90纳米工艺生产的CELL的运行频率将会在4GHz以上，第一个版本每秒可进行2.56亿次运算，而今后采用65纳米工艺的版本将会达到4.6GHz。CELL的9颗处理器内核和同时处理10个线程的能力令人赞叹。

Xbox 事业部首次盈利

微软宣布第二财季其家庭娱乐部门营业额为14.1亿美元，净利润为8400万美元，这是Xbox事业部首次实现盈利。截至2004年12月31日，Xbox全球销量达到了1990万台，软硬件销售比例为7.7:1。

育碧加拿大扩招 1000 人

育碧宣布其加拿大蒙特利尔制作室将会扩招1000名制作人员，使得该制作室达到2000人的庞大规模。为了有充足的人才资源，育碧与魁北克省政府共同投资1720万美元在蒙特利尔市内成立了"育碧大学"，培养专业游戏开发人才。为了表彰育碧为加拿大经济做出的卓越贡献，加拿大经济开发部部长Jacques Saada亲自向育碧授予400万美元奖金。

微软大规模收回 Xbox 电源线

2月中旬，微软宣布收回全球1410万部存在细微问题的Xbox的电源线。Xbox电源线的故障率其实只有万分之一，有关电源线质量问题的报道只有30例，7人手部遭轻微灼伤，另外23例为造成烧机、地毯被烧焦等损失。

Xbox 缔造者跳槽索尼

索尼网络娱乐公司（SOE）宣布将会在美国西雅图成立新研发分部，该部门主管为Xbox缔造者之一Ed Fries。Ed Fries于1985年加入微软，1995年促成微软成立微软游戏事业部正式进入游戏市场，1999年说服微软高层投入巨资开发Xbox，2004年Ed Fries宣布辞职。

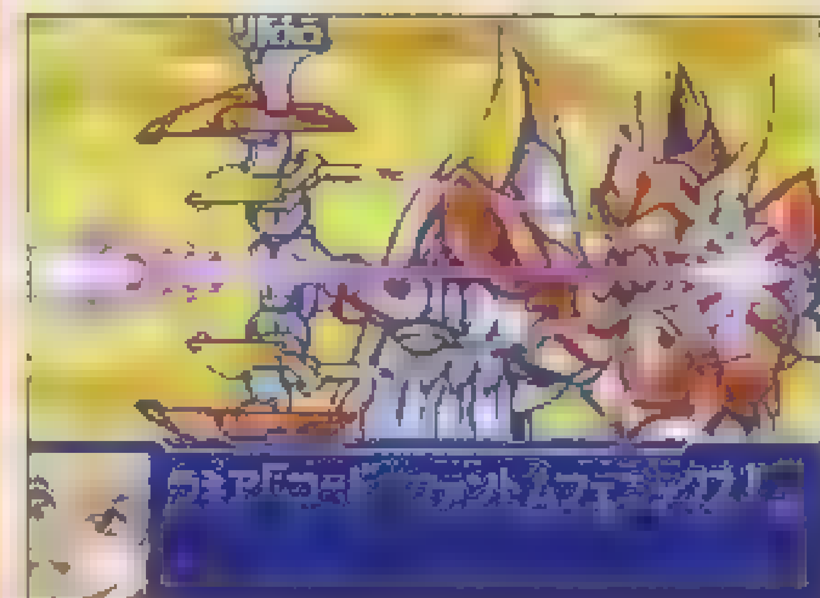
超级机器人大战 原创世纪2

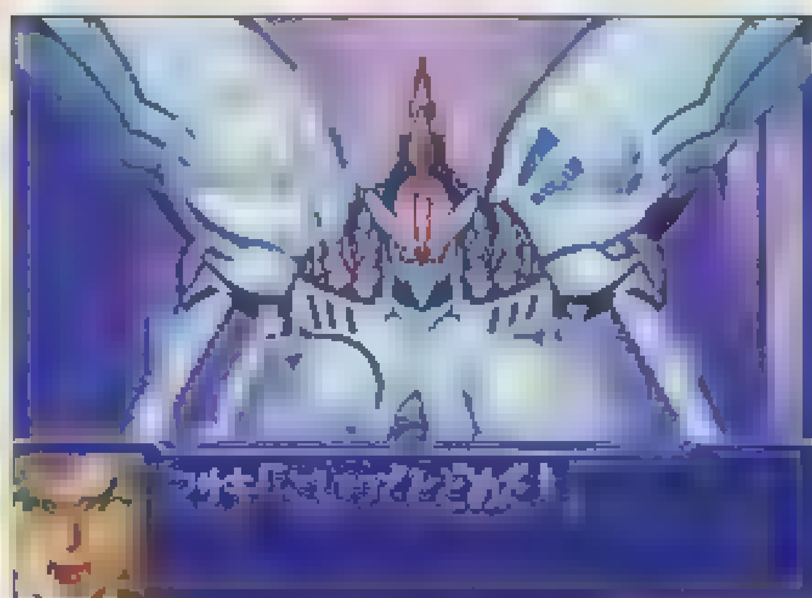
超级机器人大战 原创世纪2	Banpresto	2月3日	★★★★★
GBA	スーパーロボット大戦 オリジナルジェーネレーション2	S·RPG	UCG评分：28
1人 / 128M	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：16万
5800日元	无对应周边		文 阿修罗



对于GBA玩家来说，《原创世纪2》是2005年春节期间最有味道的一道大餐。正如游戏副标题所说的，本作集合了Banpresto历代《机战》中的绝大多数原创角色，是一款完全面向《机战》核心玩家的作品。因为这个原因，本作的系统继承了前作的特色，与GBA版的其他传统《机战》有着不少差别。外挂武器系统是比较有特色的一个系统，每台机体除了固定的基本武装和必杀武器外，还可以搭载一定容量的通用武器，这使得玩家可以根据自己的喜好来搭配队伍中各机体的武器，让作品总体的自由度更高。本作中各种外挂武器的性能与前作相比也有了一定调整，令战术安排也发生了相应的变化。本作新加入了BGM选择系统，这个系统也在随后的几部作品中逐渐得到了所有玩家的认可，成为了系列的标准配置之一。本作中丰富多变的战斗动画在当时是一大热点，与GBA上前几款《机战》相比，动作更加丰富的本作一度被认为发挥了GBA机能的最大极限。作为面向系列核心玩家的作品，本作在剧本、难度和隐藏要素上的表现都很出色，唤起了老玩家对PS上《机战》黄金时代的回忆。**尤其是本作异常丰富的隐藏要素以及Ex-Hard和Special模式，使得多周目时依然能保持极高的游戏性。**


▲本作中龙虎王总算登场了，其实力依然非常强劲。而游戏中所展现出来的战斗动画，其动作之丰富也颇令人吃惊，一招"龙王破山剑"极具魄力，让人很期待下一作中龙虎王更加夸张的演出。





罗马之影

罗马之影	Capcom	2月8日	★★★☆☆
PS2	Shadow of Rome	ACT	UCG评分 23
1人	推荐玩家年龄：全年龄	欧版	推定销量：–
49.99美元	对应杜比定向逻辑II		文 阿迪



作为一款以特定时期的历史为背景的游戏，**《罗马之影》拥有宏大的历史背景、浓郁的罗马风格式的建筑、错综复杂的角色关系、潜入斗智和比武斗勇的核心系统。**以罗马历史上最伟大的帝王凯撒遇刺这一史实作为整个游戏的开篇之笔，一开始就以这一最大悬念牢牢抓住了玩家的心。本作采取双主角推进式的流程，武斗与文戏穿插进行，使得游戏的节奏有张有弛。不过，本作对于屋大维的性格塑造不够丰满，以致于被阿格里帕的战斗部分抢了太多的风头。虽然战斗部分在关卡、A.I.、武器及系统等方面有上佳的演出，但本作的战斗重复性严重，主要在于动作设计的匮乏，导致打法稀缺的连锁反应。



波波罗古罗伊斯物语 皮耶多罗王子的冒险

波波罗古罗伊斯物语 皮耶多罗王子的冒险	SCEI	2月10日	★★★☆☆
PSP	ポポロクロイス物语 ピエトロ王子の冒险	RPG	UCG评分：26
1人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：6万
4800日元	无对应周边		文：猫太



本作是结合了PS上《波波罗古罗伊斯物语》前两作的移植作品，采用了两作当中经典的故事桥段巧妙地结合出皮耶多罗王子的新篇章。**游戏的卖点是皮耶多罗王子那段童话般的故事，采用简洁的2D画面配合完全保留的大量语音和重新制作的海量精美过场动画，绝对能让你感动得痛哭流涕。**游戏采用了2代的战斗系统，在地图上遇敌后直接进入战斗状态，并以战棋的方格移动形式进行战斗。技能的升级系统能令游戏的成长要素变得相当浓厚，并且在世界各地中还有不少隐藏的小事件，值得让玩家们探索一翻。可惜游戏的读盘有点过于频繁，影响了游戏的整体流畅度。



新选组群狼传	SEGA	2月10日	★★★☆☆
PS2	新选组群狼传	ACT	UCG评分 20
	1人 推荐玩家年龄：15岁以上	日版	推定销量 4万
	6800日元 无对应周边		文：胜负师



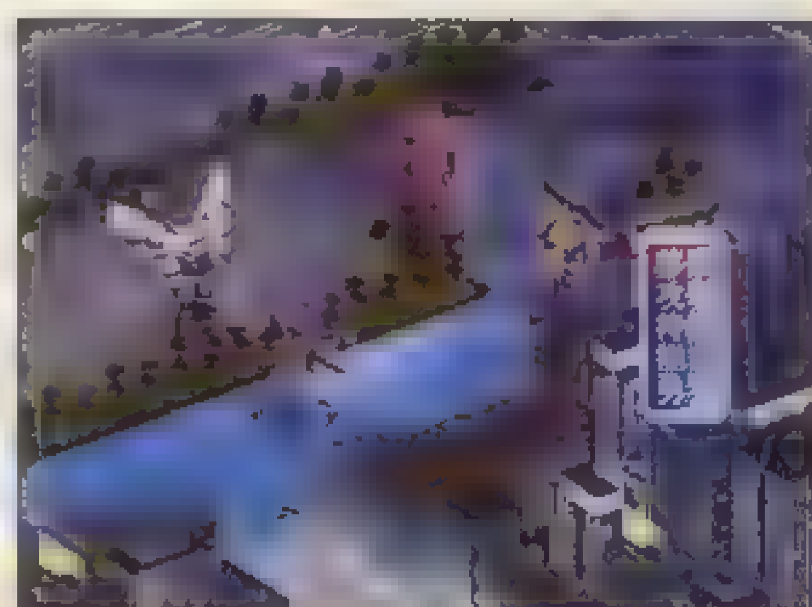
以日本历史上极富传奇色彩的"新选组"为题材，由漫画家和月伸宏担当人设的本作是一款具有明显世嘉风格的动作游戏。其画面素质在PS2上只能算是中等水准，音乐多采用激烈的电子乐，较有特色。本作一开始只能选择冲田总司进行战斗，通关后可选择土方岁三，**选择其他新选组成员作为搭档会给主角带来一些附加能力，并能使用华丽的合体技。**游戏中最出色的当属独特的战斗系统，用见切可回避绝大多数的攻击，以连击令敌人丧失还手之力，考验的是玩家的反应与节奏感，配合华丽的刀光特效，爽快感十足。游戏中共有10个章节和一些自由任务，流程不长，难度适中。



新世纪勇者大战	Atlus/Takara	2月17日	★★★☆☆
PS2	新世纪勇者大战	S·RPG	UCG评分：—
	1人 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 2万
	6980日元 无对应周边		文：十六夜



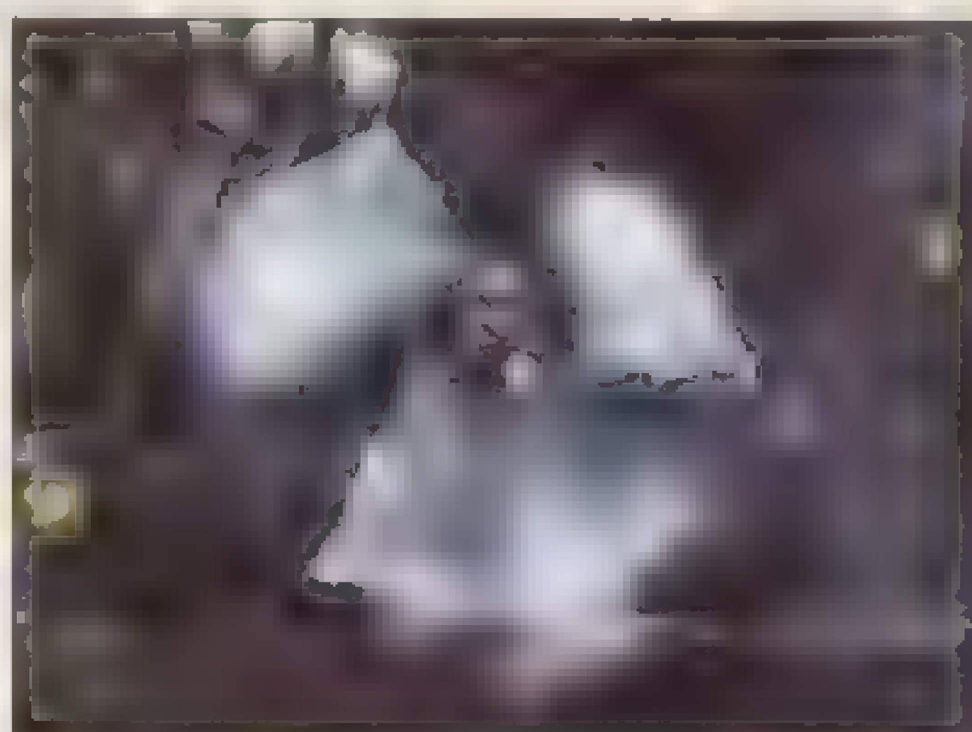
为了纪念"《勇者》系列"15周年，ATLUS将众多"《勇者》系列"的机器人卡通进行整合，推出了类似《机战》的《新世纪勇者大战》。游戏中玩家要扮演男主角驾驶巨大的勇者机器人对抗神秘机器人军团。**游戏的战斗形式与"《机战》系列"非常相似，同样是在地图上控制己方机体与敌人战斗，甚至连"精神"的种类以及效果都让人一下子就想到机战，不过CG制作的战斗动画是一大特色。**类似于"《机战》系列"的"熟练度"，游戏中也加入了"勇者度"，作用同样是影响部分隐藏要素的出现，不过获得方法比较麻烦，很多都需要按照原作发展特定情节才能获得。



鬼泣3	Capcom	2月17日	★★★★★
PS2	DEVIL MAY CRY 3	ACT	UCG评分：28
	1人 推荐玩家年龄：15岁以上	日版	推定销量 18万
	6800日元 无对应周边		文：胜负师



《鬼泣3》在发售前就是万众瞩目的焦点，而发售后也理所当然地成为了热点话题，在PS2中后期可以说是极具代表性的ACT大作，几近完美的表现可以说具有一定的范本意义。本作的画面与前作相比没有太大突破，但是宏大的哥特式场景与令人血脉贲张的配乐都极具魄力，并成功塑造了少年但丁与其兄长弗吉尔的鲜活形象。**精彩绝伦的过场动画完全无视物理法则，将爽酷进行到底，尽显"鬼泣式"的张扬个性与暴力美学。**在整体风格回归的同时，本作革新了战斗系统，创造出集各家之大成的"战斗风格"系统，这一新系统的导入大幅扩展了战术的变化与随意性。多样化的战斗方式、不同性能的招式以及主副武器选择可让玩家自由组合，就算对付相同的敌人也可以有多种打法，让玩家充分体验《鬼泣》所倡引的爽快与耍酷的感觉。游戏共有20个关卡，流程长度控制得不错，而11个各具特色的BOSS设计得极为出色，选择不同的战斗风格可以派生出不同的应对策略，研究打法充满了乐趣。游戏的隐藏要素十分丰富，并加入了制作花絮等很有诚意的内容，这些花絮均值得一看。游戏共有4个难度，最高难度DMD可以说是《鬼泣3》的真实姿态，极富挑战性，因此本作也成为众多硬派玩家研究的热门对象。



▲本作特别强调演出效果。主角但丁的一招一式都透露出一种"酷"的感觉。各种绚烂的特效结合在一起，让人产生了观看好莱坞动作大片的错觉！





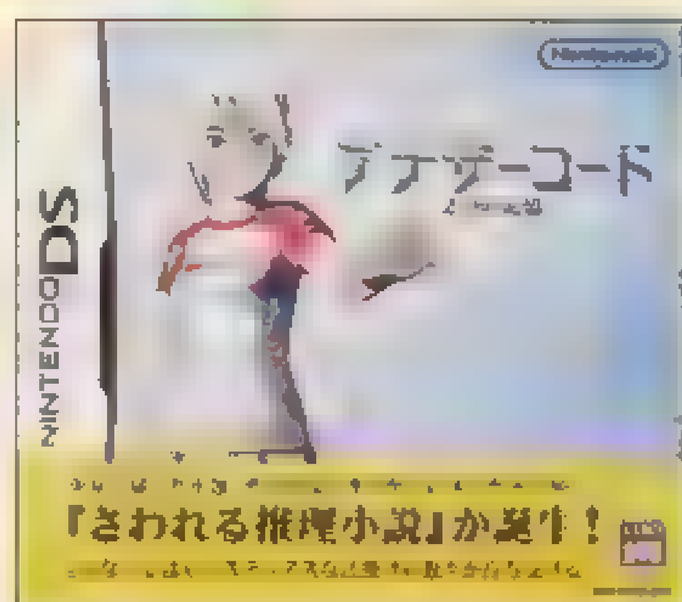
摔角玫瑰	Konami	2月17日	★★★☆☆
PS2	Rumble Roses	SPG	UCG评分 —
	1～2人 推荐玩家年龄：18岁以上	日版	推定销量 13万
	6800日元 无对应周边		文：十六夜



KONAMI的摔角类游戏《摔角玫瑰》与其称之为体育类游戏，不如说成是娱乐类游戏更贴切，因为**整个游戏的卖点就是众多性感的女性摔角手。**游戏的主要进行方式就是玩家控制选手，在擂台上与电脑控制的角色进行战斗。进攻方面除了普通的拳、脚攻击外更重要的是招式夸张、效果华丽的必杀技。这些必杀技除了能给对手造成身体上的伤害外，还可以增加对手的"羞耻度"。当任意一方的"羞耻度"到达MAX状态后就可以使用最强的必杀技，这让玩家在比赛时增加了进攻的手段。除此之外，本作在人物动作、招式设计以及气氛营造方面都算比较成功，有兴趣的玩家可以尝试一下。



异色代码 双重记忆	Nintendo	2月24日	★★★★☆
NDS	アナザーコード 二つの記憶	AVG	UCG评分 26
	1人 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 10万
	4800日元 无对应周边		文：阿修罗



本作应该算是NDS初期最能体现主机特性的一款作品，充分运用了NDS的3大特色机能：触摸、麦克风以及双屏。游戏中的谜题与这些主机独有机能完美地结合在了一起，创造了很多到目前为止的掌机、家用机版AVG都未曾实现过的全新谜题，调动了玩家思考的积极性。从剧情发面来说，故事本身虽然并不复杂，但是两位主角之间记忆的互动却显得很有新意，也相当引人入胜。游戏的缺点是流程较短，排除掉玩家被全新类型的谜题绊住的思考时间，单一流程长度不过两小时左右。虽然游戏设计了部分台词会发生变化的周目，但是依然无法弥补流程短和重复性差的缺点。



盘点2005 游戏机年鉴

星际火狐 ASSAULT	Nintendo/Namco	2月24日	★★★★☆
PS2 Star Fox ASSAULT		STG	UCG评分：24
1~4人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 20万
6800日元	无对应周边		文：猫太



再次回归原点——以射击部分为主体的《星际火狐》再次登场。由于本作交给了Namco开发，因此在音乐以及游戏的操作性方面都得到了大幅度的提高。**游戏的内容基本上分成了空中射击战以及地上射击战两部分，两者的操作完全不同，**空中射击强调在枪林弹雨中消灭指定的目标或与BOSS纠缠；地上射击强调的是解谜以及运用各种武器、战车达成目的。不少关卡中，玩家还可以随意切换乘坐战机在空中攻击或者在地面上逐个击破，给人感觉相当充实。在每个关卡中要收集的隐藏要素更是令游戏的耐玩度大大提高，值得推荐给广大的喜欢动作射击类的玩家。



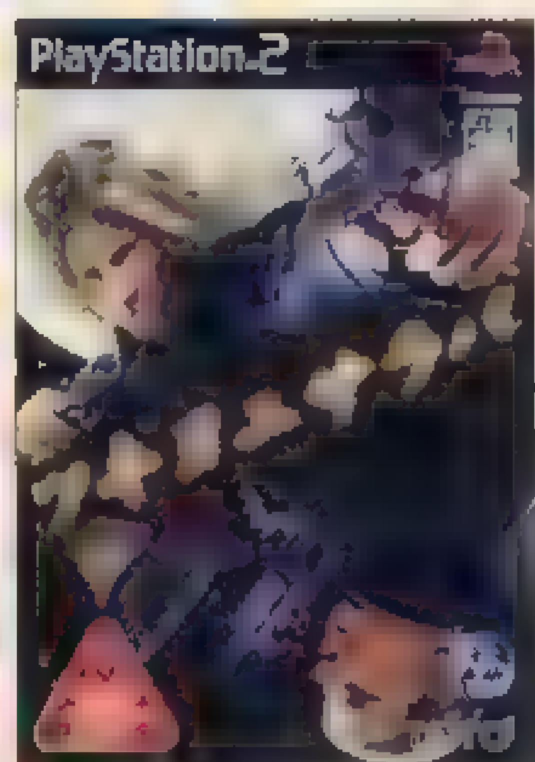
极品飞车 地下狂飙 对手	EA	2月24日	★★★☆☆
PSP Need for Speed Underground Rivals		RAC	UCG评分：
1~4人	推荐玩家年龄：12岁以上	日版	推定销量：2万
4800日元	无对应周边		文：星夜



本作是EA首批投入制作的PSP游戏之一，由于开发完成时美版PSP尚未发售，因此先推出了日版。本作的开发团队属于EA新成立的200多人的Team Fusion。和PS2版一样，玩家扮演的是一名希望通过地下飙车成名立万的赛车手。**游戏中收录了10条专门针对宽屏幕特点而设计的赛道，**其中包括不少高架高速公路以及一些更具空间感的建筑，这些要素使得赛道呈现出更强的3D空间感。游戏中还有不少新设计的赛车，可以用于改造汽车的零部件也高达900种以上。本作使用了不少画面特效，例如急加速时的模糊效果，不过锯齿现象较为严重，贴图也相对简单，比起《山脊赛车》还有一定差距。



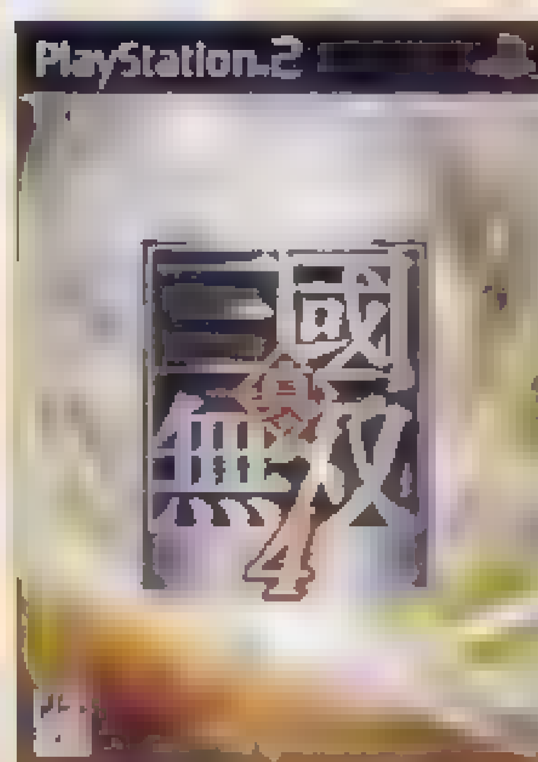
再见月夜	Taito	2月24日	★☆☆☆☆
PS2 ツキヨニサラバ		ACT	UCG评分：21
1人	推荐玩家年龄：18岁以上	日版	推定销量 2万
6800日元	无对应周边		文：D·S



虽然有着光田康典的音乐与皆川亮二的人设，但《再见月夜》依然只能说是败絮其中。在这场超级模仿秀中，你要扮演一位被好友出卖的杀手，带着"控制时间"的特殊能力开始你的复仇之旅。每章的战斗都分为杂兵战与BOSS战前后两个部分，需要注意的是，虽然主角能够通过完成每个小关卡的任务得到资金奖励，但购买来的技能是完全不足以应付恐怖的敌兵的，**在任何一场战斗中，如果你不按下△键发动"时间扩张"这项能力的话，只会"死不得其所"**……具有变态难度的BOSS战尤为如此——当然，这里的"难度"指的是恶劣的操作手感与糟糕透顶的视角。



真·三国无双4	Koei	2月24日	★★★★★
PS2 真·三国无双4		ACT	UCG评分：28
1~2人	推荐玩家年龄：12岁以上	日版	推定销量：92万
6800日元	对应硬盘，对应杜比定向逻辑II		文：纱迦



操纵一名武将打倒万千来犯之敌，这就是《真·三国无双》的最大魅力！作为系列的第4款正统作品，本作增加了6名新武将，使得可选角色达到了48名。这48名武将都有独立的故事，游戏内容异常充实。**和以往的作品比起来，本作更强调动作性，并新增了进化攻击和无双觉醒两大系统。**武器系统采用了2代的方式，玩家可以在战场上随机捡到武器，此外依然存在着按固定方法才能取得的最强武器。最令人赞赏的是改良后的游戏引擎进步明显，拖慢延迟和人物消失现象得到了极大的改善，令游戏的爽快性大增。游戏强调收集和培养，只要肯花时间培养，任何人都可以玩得开开心心。



拳击之夜 Round 2	EA Sports	2月28日	★★★★☆
多机种 Fight Night Round 2		SPG	UCG评分：22
1~2人	推荐玩家年龄：13岁以上	美版	推定销量 —
49.99美元	对应Xbox及PS2		文：阿迪



相对于2004年的那款《拳击之夜2004》，本作有了长足的进步。首先是更加深化了打击系统，它使得战斗的方式变得更为丰富。而左右摇杆的触觉则变得更加敏锐，让玩家在拳台上能够打出快速、精确、有力的拳头，针对对手的作战方式随时作出各种随心所欲的变化。本作的第二大亮点则是原创角色的配件非常丰富，玩家甚至可以编辑出一个100%的"原装自己"，上台与各位拳王一争高下。本作的人物建模十分出色，贴图的效果非常棒，绝对是同类游戏中的佼佼者！出色的打击感让比赛充满了如原始野兽般的气息，拳套摩擦肌肉所发出的出色音效让人热血沸腾。



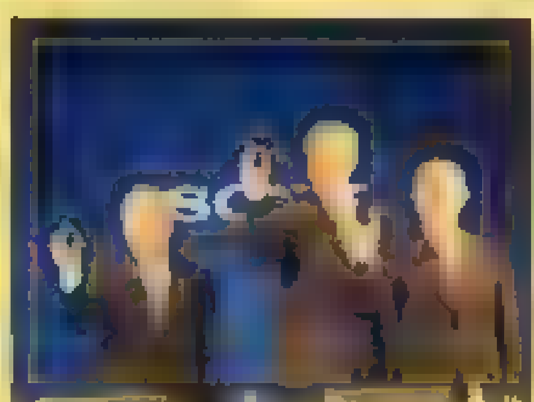
星球大战：共和国突击队	LucasArts	2月28日	★★★☆☆
Xbox Star Wars Republic Commando		FPS	UCG评分：22
1~4人	推荐玩家年龄：17岁以上	美版	推定销量：—
49.99美元	对应Xbox LIVE		文：多边形



在众多以"《星球大战》系列"作品为背景的游戏中，本作是为数不多的以电影中非主角的角色为主角的游戏，而这一次玩家要扮演的就是在电影中充当炮灰的克隆士兵。游戏的剧情设定在电影前传三部曲的第二部和第三部之间，这群以精英中的精英克隆士兵组成的小队将要完成一个个不可能的任务，玩家的任务就是要为他们在电影中的糟糕表现正名。**游戏无论是在画面还是音效上的表现都十分出色，而队友的AI也达到了一定档次。**不过略显遗憾的就是剧情模式的流程稍微短了一点，而网络多人对战模式又欠缺一点点火候，但本作仍然是值得推荐的一款游戏。



三月



索尼高层剧变

3月7日，索尼召开新闻发布会，宣布会长兼集团首席执行官出井伸之和社长安藤国威辞职，原副会长兼首席运营官霍华德·思特林格及原副社长中钵良治分别取而代之，SCE社长久多良木健辞去副社长及家电与半导体部社长职务，并且今后久多良木健在SCE所做的重要决策需要向斯特林格报告。久多良木健随后在接受记者采访时表示，他事先对于此高层剧变几乎一无所知，并且暗示他下台的原因是“不够听话”。

X360开启“高清时代”

3月7~11日召开的游戏开发者大会（GDC）上，微软成为最大焦点。微软提出了“高清时代（HD Era）”的新概念，初步展示了X360的界面设计原型，并且公布了下一代的Xbox LIVE，包括全新的网络社区概念、Xbox LIVE卖场。大会上的一些业内人士透露了与最终规格几乎无异的X360硬件性能数据。

革命的CPU与GPU

岩田聪在GDC的基调演讲中透露，任天堂次世代主机“革命”的CPU为IBM开发，代号为“百老汇”，而GPU由ATI开发，代号为“好莱坞”。岩田聪确认“革命”可以向下兼容，并且具备Wi-Fi无线通信功能，“革命”的开发工具包将于E3期间发布给第三方。岩田聪表示，今后任天堂将会秉承“4I”发展方针：Innovation（革新）、Intuitive（人性化）、Inviting（发明）和Interface（界面）。

首款物理处理器

美国半导体公司Ageia公司在GDC上公开了全球首款专用于物理效果处理的“物理处理器（PPU）”，使用PhysX PPU可以使得游戏中的物理效果表现力达到当前的上百倍。

《潜龙谍影4》初公布

Konami在德国柏林举办的《潜龙谍影3》欧版首发仪式上首次透露了《MGS4》，宣布本作的主题是“无所遁形”，并表示这是一个新系列的开始。

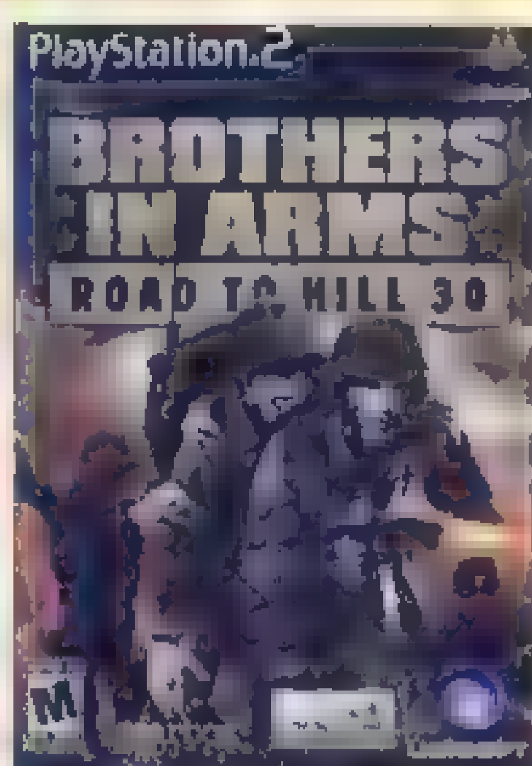
美版PSP首发出货百万部

3月24日，PSP终于在北美上市。索尼为此次首发准备了100万台出货量，然而在一些大城市仍然出现了相当严重的缺货现象。DFC Intelligence预测，索尼在2006年将会占据掌机市场41%的份额，并使得全球掌机市场规模将会从45亿美元膨胀到112亿美元。

吴宇森5款次世代新作

吴宇森与张灼祥合作成立的Tiger Hill制作室宣布正在开发5款次世代游戏，包括纽约黑帮忍者争斗游戏《影族》、讲述杀手18重地狱之战的《罪人》和潜入型游戏《夜贼》。

战火兄弟连 30高地之路	Ubisoft/Gearbox	3月1日	★★★★☆
多机种	Brothers in Arms: Road to Hill 30	FPS	UCG评分：25
	1~2人 推荐玩家年龄：17岁以上	美版	推定销量：－
	39.99美元 对应平台为PS2、Xbox 支持4人网络游戏		文：星夜



“重现历史”是本作的制作目标，开发商Gearbox为此进行了三年半的资料收集和开发工作。游戏开发过程中获得了美国海外战争退伍军人协会的支持，大量使用了战史中的记录、当年的地图资料以及老照片，还聘请了当年的老兵，曾在诺克斯装甲学院任教的退休上校John Antal担任顾问。游戏根据二战中的真实故事改编，以1944年的诺曼底战役为背景。玩家扮演Matt Baker中士，率领手下的12名士兵作战。玩家可以同时指挥两个小队，进行战术搭配。游戏采用了“人工情景智能系统”，士兵们根据实际情况做出的反应相当真实。



牧场物语 幸福的诗	MMV	3月3日	★★★★☆
NGC	牧场物语 しあわせの诗	SLG	UCG评分：23
	1人 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：4万
	6800日元 无对应周边		文：纱迦



本作可谓集系列之大成的作品，不但保留了众多经典设定，而且添加了许多全新创意。游戏画面一改以往的风格，整体用色鲜艳，人物造型可爱。玩家可以任意选择男孩或女孩进行游戏，目的是收集100个幸福音符。音符的收集方法多种多样，整个过程妙趣横生。游戏注重交流，与住民甚至动物搞好关系都有回报，此外还首次加入了竞争对手的设定。但游戏有比较严重的BUG，后来官方将游戏全部回收，并于11月10日推出了《牧场物语 幸福的诗 FOR WORLD》。这个版本不但修正了BUG，而且对游戏系统进行了微调，并将部分文字变成英文，还增加了一些新要素。



装甲核心 方程式前线	FromSoftware	3月3日	★★☆☆☆
PS2	ARMORED CORE FORMULA FRONT	SLG	UCG评分 23
	1~2人 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 2万
	5800日元 可与PSP版联动		文 少罗



《装甲核心》向来以丰富的任务，出色的机体操作和自由的机体部件组合而著称，而**本作则一改以前的风格，变成了一款战略型游戏，成为了系列作品中最为另类的作品。**在战斗中，玩家们将不再亲自操纵这些佣兵——它们只不过是一群搭载了A.I.的普通无人机。通过下达各种各样的指令，让佣兵们尽可能完美地完成各种丰富的任务才是游戏中的首要目标。不过虽然不能亲自操作，但玩家依然可以为各个爱机们进行部件组装，从而使机体变得更加强大。值得一提的是，本作还能够与先于PS2版发售的PSP版同名游戏进行联动，从而与PSP的玩家们进行对战。



红忍 血河之舞	VU Games	3月3日	★★☆☆☆
PS2	红忍 血河の舞	ACT	UCG评分：17
	1人 推荐玩家年龄：18岁以上	日版	推定销量：－
	6800日元 无对应周边		文：卡伦



由VU GAMES制作的这款游戏虽然看起来有些类似于著名忍者游戏系列《天诛》，都是以潜入杀敌为主要游戏方式，但在游戏素质上，它比起后者来说就要相去甚远了，无论是拙劣的操作还是极为恶劣的视角都令人有些难以忍受。在本作中玩家所要操纵的是一位名为“红”的少女忍者，而铁弦（钢丝）便是她在执行任务时的主要武器，玩家可以在铁弦前端附加上刀、铁秤、叉子等武器而衍生出众多招式，并可以利用它来进行移动。值得一提的是，**本作中还会出现在同类游戏中很少出现的“色诱”系统。**虽然由著名插画家OKAMA绘制的主角非常可爱，但本作表现得却颇为血腥，肢体横飞、鲜血四溅的场面不在少数。



盘点2005 游戏机年鉴

激情赛车

激情赛车	Konami	3月3日	★★☆☆☆
PS2 Enthusia Professional Racing	RAC	UCG评分：21	
1～2人 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：—	
6900日元 无对应周边		文：阿迪	



无可否认，《激情赛车》的驾驶手感和职业模式会令刚上手的玩家感到丈二金刚摸不着头脑。但是对于长期沉浸在《GT赛车》里的玩家来说，本作还是值得一试的。**本作拥有200多辆汽车，每一辆汽车的驾驶手感都不尽一致。**悬挂系统的弹性感觉在入弯和出弯时的荷重转移非常明显，不过这都从侧面反映了本作的驾驶操作将非常敏感和难以上手。在游戏中改装一辆破车需要很多心血，而系统也鼓励玩家多用低级的车来赢得比赛，因为这样会获得更多的奖励积分。如果你已经厌倦了《GT赛车》中那种"改装就能获胜"的模式，那本作将会为你带来了一种完全不同的游戏方式，不过这往往需要付出更多的耐心和毅力。

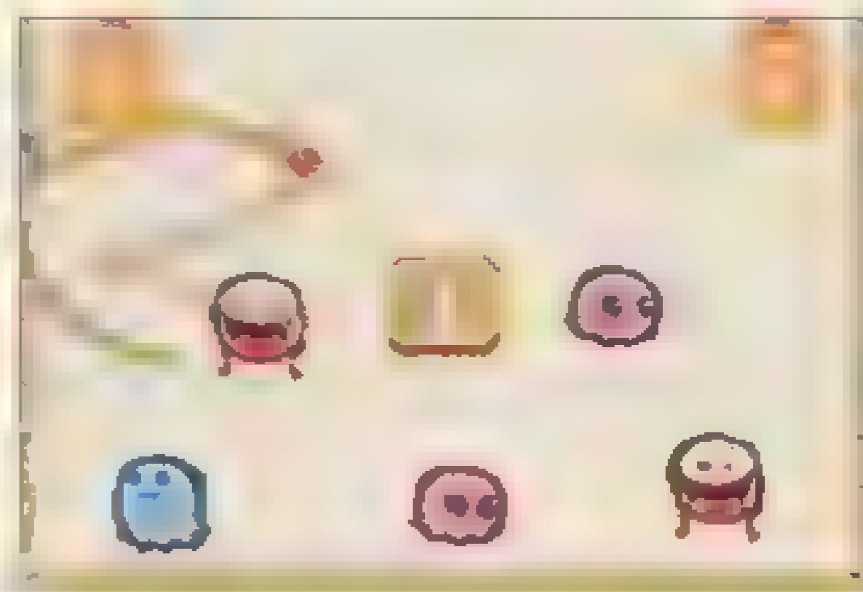


一笔吃豆

一笔吃豆	Namco	3月10日	★★★☆☆
NDS パックピクス	ACT	UCG评分：—	
1人 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：6万	
4800日元 无对应周边		文：多边形	



本作官方将其定义为"手绘动作游戏"，**游戏的主要方式是要一笔将吃豆先生画出来，并吃掉屏幕上的鬼精灵。屏幕上吃豆先生的模样，和你画出来的是一样的，**而吃豆先生前进的方向，就是玩家画的嘴巴张开的方向。不过你不能操纵吃豆先生前进路线，只能用触控笔拖住吃豆先生，或者画一堵墙让吃豆先生转个弯。当敌人多的时候，你可以画数个吃豆先生出来吞掉敌人。最恶搞的是，画出一个巨大的吃豆先生，将多个敌人一起吞掉。但真的要一笔将吃豆先生画出来，可不是什么容易的事情，不过当你熟悉了游戏系统之后你就会对本作产生莫名的好感。



陨石大战

陨石大战	Bandai	3月10日	★★★★☆
NDS メテオス	PUZ	UCG评分 26	
1～4人 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 4万	
4800日元 无对应周边		文 阿修罗	



这是业界新锐水口哲也继PSP版《Lumines》后的又一PUZ力作。**本作最大的特色是将传统方块游戏中"落下"与"打上"两种相反的概念完美地结合在了一起。**游戏取消了传统的"填充／组合→消去"的概念，玩家必须将落入下屏幕的方块进行重新排列，组成特定形状以达成"点火"的目的，最后将方块送至上屏幕才能成功解除危机。因此游戏的难度比起普通的方块游戏要高出不少，加上方块小而且多，虽然基本操作不算太复杂，但是玩家依然经常会陷入手忙脚乱的地步。游戏保持了水口哲也的一贯风格，有着出色的音效，每一关的BGM以及连锁时的音效都很有特色。



千年家族

千年家族	Nintendo	3月10日	★★★☆☆
GBA 千年家族	SLG	UCG评分 —	
1人 64M 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 4万	
4800日元 无对应周边		文 雨滴	



本作是一款十分另类温馨的作品。**玩家扮演的角色是一位家族的见习守护神，他必须与爱神丘比特一起，在长达1000年的时间里守护自己的家族使其发展壮大。**在守护家族的过程中，玩家面临的问题将会是一些诸如"结婚"、"就业"、"夫妻争吵"等在日常生活中随处可见的小摩擦，这时就需要守护神运用丘比特之箭来引导整个家族发展繁衍了。另外，《千年家族》充分利用了GBA的时钟及通信功能，即使关闭电源游戏中的各种事件仍然会照常发生，而使用GBA的通信功能则可以与朋友们的家族进行通婚。本作的缺点是游戏节奏比较慢，要成为真正的守护神可是要有很大耐心的哦！



梦幻骑士IV RETURN

梦幻骑士IV RETURN	Atlus	3月10日	★★★☆☆
PS2 GROWLANSER IV RETURN	AVG	UCG评分 —	
1人 推荐玩家年龄：12岁以上	日版	推定销量 —	
5800日元 对应前作记录		文 沙罗	



《梦幻骑士IV》的外传式续篇。故事从4代的结尾，主人公打败最终BOSS后消失为开端，讲述了一年以来(4代的世界为一年)主人公在另一个世界(3代的世界)冒险到最后归来的经历。大概由于故事较短的缘故，**本作改成了AVG类型，但同时能够接续前作的记录并追加多分支结局，供玩家反复游戏。**最令FANS喜出望外的，可能莫过于本作附带的那张OVA动画碟(无字幕)了。里面不仅收录了《梦幻骑士IV RETURN》之后的原创动画和片尾曲，在片尾历代主角更是一齐登场，同时还公布了5代新作的主人公原画，从收藏角度来说，本作绝对是FANS的不二之选！



2005年度小编心目中的十佳游戏

- 生化危机4(NGC)
- 世界足球 胜利十一人9
- 铁拳5
- 灵魂能力III
- 战神
- 使命召唤2
- 潜龙谍影3 生存
- 汪达与巨像
- 鬼泣3
- 火爆狂飙 复仇



2005年的游戏给Gouki的感觉是"更加成熟"。特别是当Gouki在年头年尾分别体验到了Namco的《铁拳5》和《灵魂能力III》之后，更是对这两款作品超高的完成度佩服得五体投地——什么叫"诚意十足"，这就是了！除此之外，《鬼泣3》、《MGS3生存》也是属于完成度相当高的作品。而《汪达与巨像》、《使命召唤2》以及《火爆狂飙 复仇》给人的感觉就是"惊艳"。在实际游戏之前你会大概想像得到这几款游戏"将会很优秀"，但实际体验之后，你会发现，它们的优秀真的超出了你的想象。

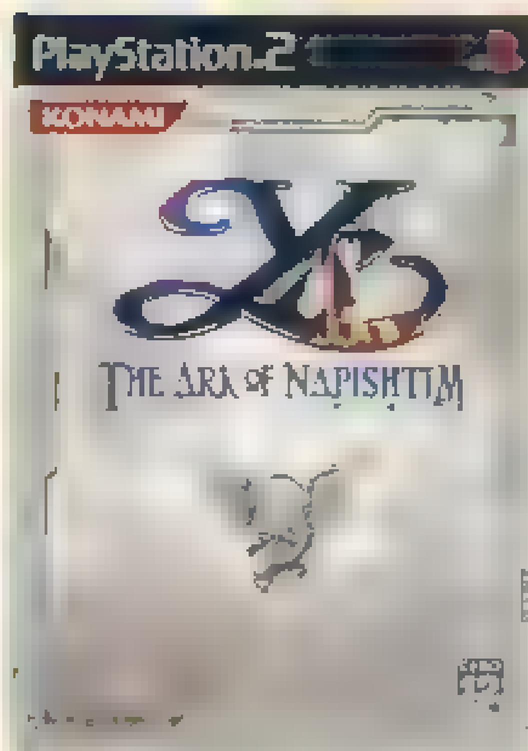
影之心II导演剪辑版	Aruze	3月10日	★★★☆☆
PS2	SHADOW HEARTS II DIRECTOR'S CUT	RPG	UCG评分
	1人　推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 —
	2980日元　无对应周边		文：卡伦



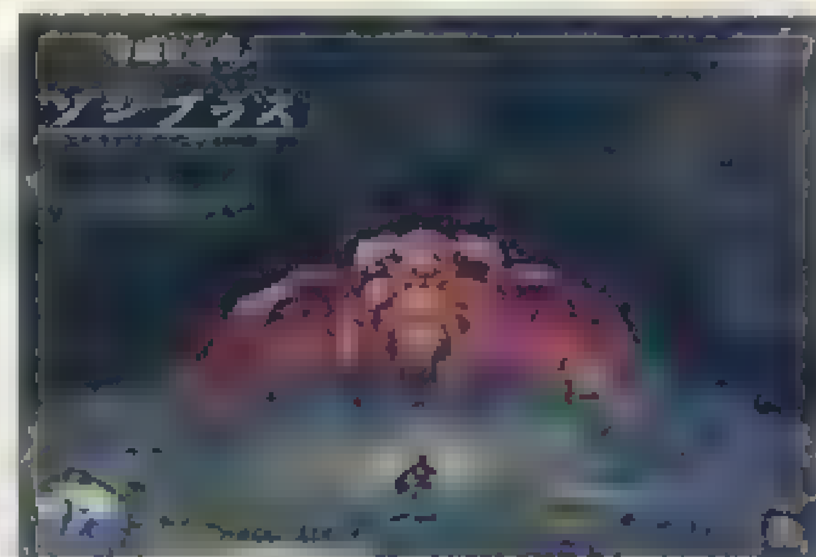
本作是2004年最受好评的RPG之一的《影之心II》的强化版，**虽然在系统上没有进行什么改动，但却追加了新的迷宫、新的剧情以及新的武器道具等，并且可以沿用前作的存档**，更重要的，是修正了原作在存档时可能会出现记录破损的BUG。其中在ナハシュ遗迹这个新迷宫里可以使用敌方角色——尼科尔、雷尼和维罗尼卡，而讲述的则是尼科尔获得堕天使阿斯塔罗特能力的过程，这也相当于是对原作的一个补充。另外还有一点就是，本作将《影之心II》最感人的情节之一——威尔和艾丽丝在火车上的相遇由即时演算制作成了CG动画，对于FANS来说，这点就足以让他们花钱购买本作了。



伊苏VI 那比斯汀的方舟	Konami	3月10日	★★★☆☆
PS2	イースVI ナピシュテムの匣	A・RPG	UCG评分 —
	1人　推荐玩家年龄：12岁以上	日版	推定销量 3万
	6800日元　无对应周边		文：沙罗



本作是Konami负责制作发行的PC版6代的家用机移植版，讲述了主人公阿德尔因遭遇海难而漂至一个未知的岛屿进行冒险的故事。和以前几作相比，**游戏完全由3D构成，临场感大为增强，借于机能的进化，音乐比以前有了绝对性的进步**。主人公可使用火、雷、冰三种不同属性的剑，配合不同的按键，主角可以做出突斩、回旋斩等各种不同的斩击动作并能够依靠它们解开各种谜题完成冒险。这也使得历代作品中的动作要素较少的缺点得到了弥补。和PC版相比，PS2版的2D动画全部变成了3D影像，并且角色语音和隐藏要素也大幅度增加，这些都是游戏的最大卖点。



武藏传II	Square Enix	3月15日	★★★☆☆
PS2	武藏传II	A・RPG	UCG评分：22
	1人　推荐玩家年龄：12岁以上	美版	推定销量：—
	49.99日元　无对应周边		文：猫太



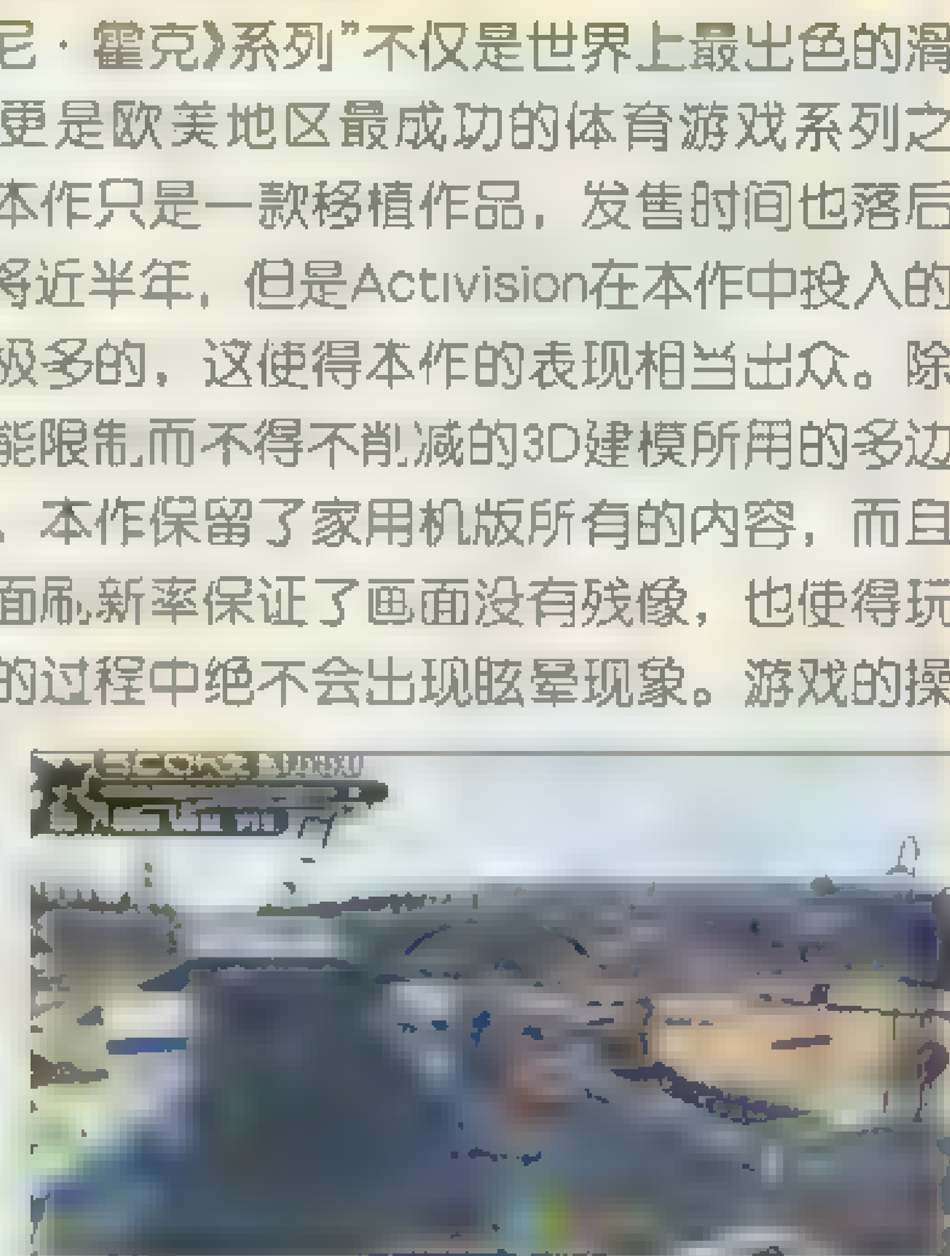
这款FANS期待了7年的续作拥有不少可圈可点之处。让人兴奋的，就是**图像引擎采用了独特的漫画渲染技术，这令游戏中出现的角色以及敌人看起来既有2D的漫画感觉，也在细节上能表现得更夸张**。给予敌人最后一刀的轨迹决定了敌人分裂成两半的划痕，而机械敌人的零件掉落以及火花迸射等特效也相当出色。系统上采用了全新的Get In代替了以往用于学习敌人特技的技能，大大增强了游戏的可玩性。不足之处就在细节方面不够人性化，没有Continue且不能跳过剧情使得游戏没有循环的可玩性。另外游戏的视角也存在不少的问题，作品整体算是好坏参半吧！



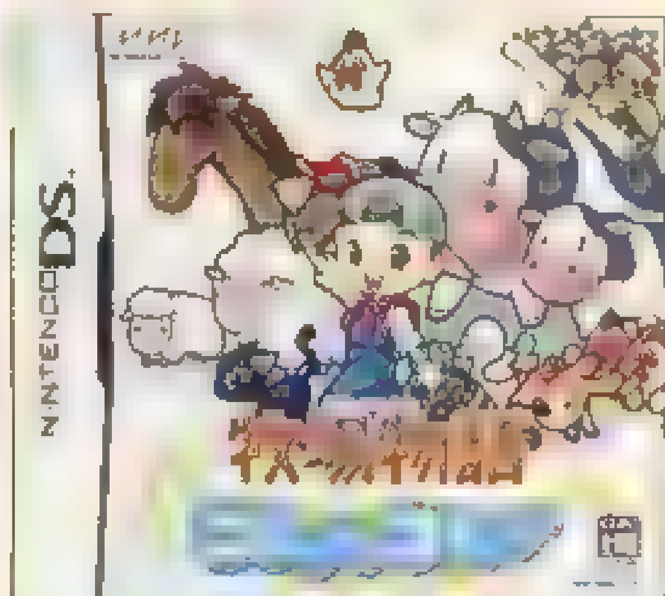
托尼・霍克的地下滑板 REMIX2	Activision	3月15日	★★★★☆
PSP	Tony Hawk's Underground Remix2	SPG	UCG评分：—
	1～4人　推荐玩家年龄：全年龄	美版	推定销量：—
	29.99美元　无对应周边		文：阿修罗



"《托尼・霍克》系列"不仅是世界上最出色的滑板游戏，更是欧美地区最成功的体育游戏系列之一。虽然本作只是一款移植作品，发售时间也落后家用机版将近半年，但是Activision在本作中投入的精力却是极多的，这使得本作的表现相当出众。除了因为机能限制而不得不削减的3D建模所用的多边形数量外，本作保留了家用机版所有的内容，而且稳定的画面刷新率保证了画面没有残像，也使得玩家在游戏的过程中绝不会出现眩晕现象。游戏的操作特地针对PSP进行了简化，保持了最受好评的PS2版的操作手感。除此以外，**本作新增了赌场的场景，即使玩过家用机版也会觉得很新鲜。**



牧场物语 精灵驿站	MMV	3月17日	★★☆☆☆
NDS	牧场物语 コロボックルステーション	SLG	UCG评分 22
	1人　推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 7万
	4800日元　可以与两款GBA版《牧场物语》游戏联动		文：纱迦



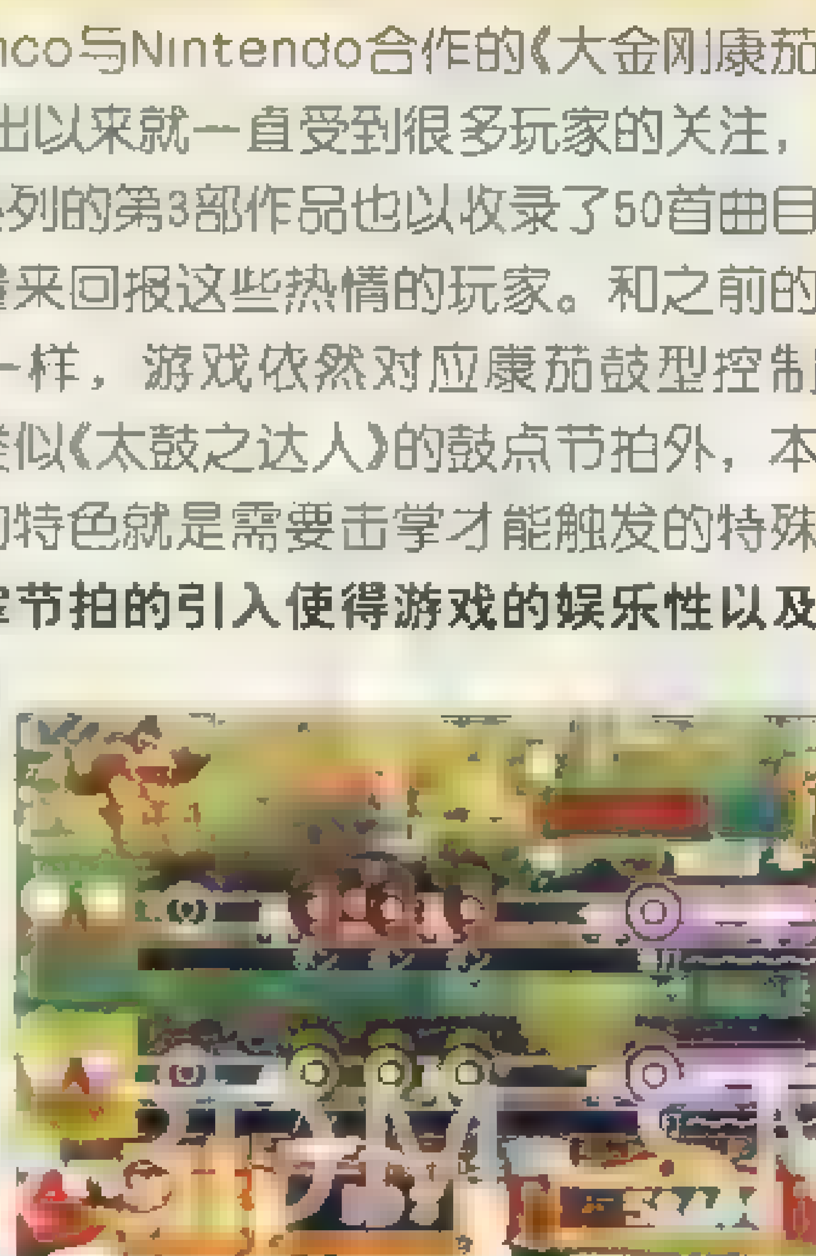
顾名思义，在本作中精灵的数量和地位均得到了极大提升，成为贯穿游戏的主线。虽然平台进化到了NDS，但画面与GBA版相比进步不大。系统也和GBA版类似，但均经过了大幅强化，并可以与GBA版联动。登场角色是历代的大集合，只是换了个名字，结婚对象之多可谓历代之冠。**借助NDS的机能，部分传统操作（如照顾动物）可以用触摸屏来进行，令老玩家也颇感新意**。但本作有大量BUG，令人无法正常进行游戏，所以后来官方统一回收并推出了修正版。同年12月8日，《牧场物语 精灵驿站 女生版》推出。这个版本除了将主人公换为女孩子，还增加了少量新要素。



大金刚康茄鼓3 大饱口福！畜收50曲	Nintendo	3月17日	★★★☆☆
NGC	ドンキーコンガ3 食べ放題！春もぎたて50曲	MUG	UCG评分 -
	1～4人　推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：8万
	4500日元　对应NGC专用康茄鼓型控制器		文：阿修罗



由Namco与Nintendo合作的《大金刚康茄鼓》自从推出以来就一直受到很多玩家的关注，本作作为系列的第3部作品也以收录了50首曲目的超大容量来回报这些热情的玩家。和之前的两部作品一样，游戏依然对应康茄鼓型控制器，除了类似《太鼓之达人》的鼓点节拍外，本系列最大的特色就是需要击掌才能触发的特殊节拍。**击掌节拍的引入使得游戏的娱乐性以及观赏性得到了大幅提升，非常适合多人同乐的场合。**游戏包含了J-POP、动画歌曲、经典名曲、任天堂游戏主题曲等多个种类总数多达50首的歌曲，更有多种不同的模式以及迷你游戏可供玩家选择。



捉猴啦P！	SCE	3月17日	★★★☆☆
PSP	サルゲッチュP	ACT	UCG评分 －
	1人　推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 4万
	4800日元　无对应周边		文：多边形



在PSP上，无论何时何地都可以捉猴啦！本作是原PS版系列第一作的超级重制版，游戏利用PSP的机能基本完全重现了原版的所有内容，不过**原作中利用左右摇杆进行的操作因为PSP的按键设计而进行了大幅度的更改**，这使游戏核心部分完全变味。不过游戏原作中的所有道具还是完全保留，虽然使用方法有所变化，但幸好捉猴的感觉仍在。在其他方面的变化不大，宽屏让游戏视角更为广阔，当然也造成了一些拖慢的现象。原作中的一些小游戏也完全收录，"滑雪"、"乒乓球"、"拳王"等小游戏的操作也因为PSP而优化，并且可以利用无线通信机能进行对战，让你充分享受对战乐趣！



斗鱼	Sammy	3月17日	★★☆☆☆
PS2	Rumble Fish	FTG	UCG评分 19
	1～2人　推荐玩家年龄：12岁以上	日版	推定销量：－
	6800日元　无对应周边		文：邪魔天使



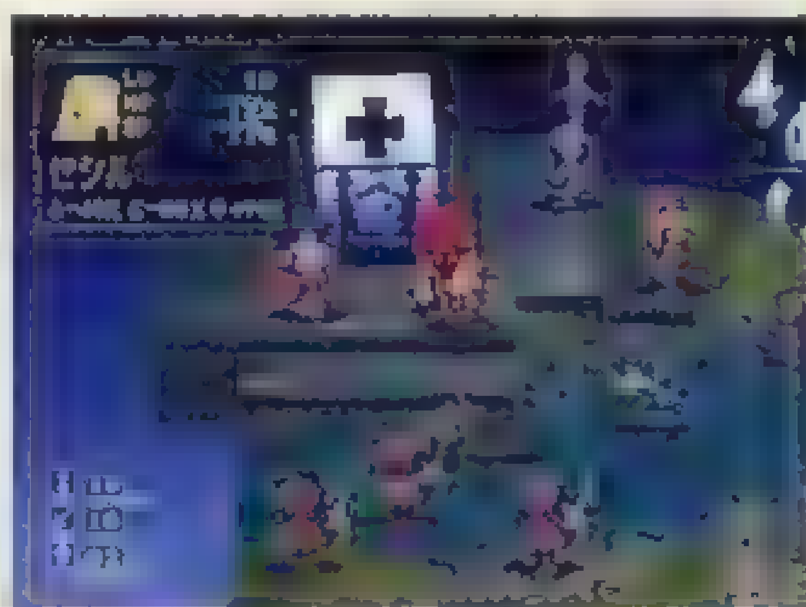
本作是被称为"2D对战格斗史上最高素质画面与动作"的游戏，**由于采用了"圆滑建模卡通渲染"技术，所以在动作的流畅度和真实感上都达到一个新的高度**。而在受到对手的打击后角色的衣服、身体也会发生变化，比如衣服打破、饰品被打掉、身上出现伤痕等。在系统上游戏的气力槽分为了进攻槽和防御槽，而两种槽还分别对应了各自的必杀技，这让对战时的变化大大增加，这也是本作与其他格斗游戏的最大区别。不过由于游戏太过于追求真实性，所以在速度感上的表现有些欠佳，这使得对战时很难激起玩家的激情，算是一个遗憾。



幻域战记	日本一Software	3月17日	★★★☆☆
PS2	Phantom Kindom	S・RPG	UCG评分：23
	1人　推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：11万
	6800日元　无对应周边		文：猫太



日本一公司曾经以一款隐藏要素多到让玩家数日不眠不休的《魔界战记》而一举成名，本作则是该公司的最新作品。**本作的画面风格依然保持了系列的简单可爱风格，但由于有不少日本知名插画家参与的关系，无论从游戏的背景到怪物的种类都有着更吸引人的视觉冲击**。与过去的正太萝莉主人公所不同的是，本作的主人公魔王Z因狂妄自大而变成了一本书，而玩家要控制他带领大军占据其他魔王的领域，再次创造一个属于自己的魔界。在保留了原作既简单又包含了大量技巧的战斗系统外，本作还增加了建筑物、强化转生等系统，大大提升了游戏的乐趣。



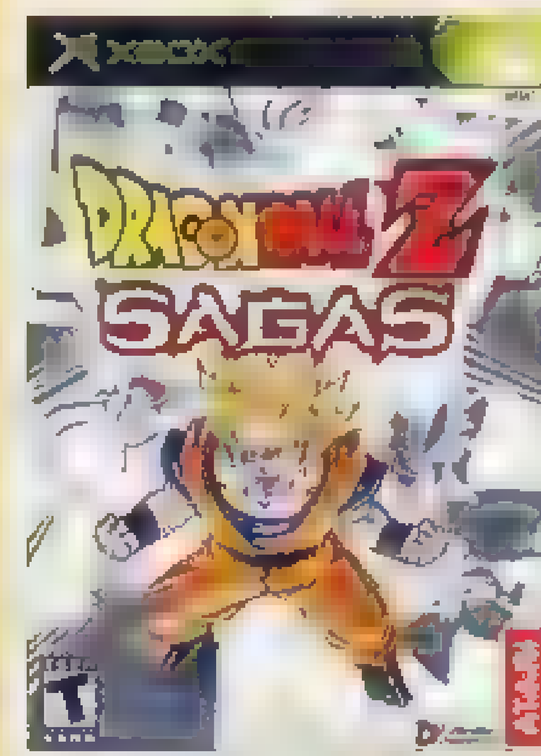
未名传奇 刀锋兄弟会	SCE Sony Online Ent.	3月22日	★★★☆☆
PSP	Untold Legends：Brotherhood of the Blade	A・RPG	UCG评分：23
	1～4人　推荐玩家年龄：13岁以上	美版	推定销量：25万
	39.99美元　无对应周边		文：邪魔天使



以《龙与地下城》的系统为基础，在其基础上进行尽可能的简化，这就构成了本作那令人称道、上手非常快捷的系统。游戏是一款传统的美式A・RPG，一开始玩家会在骑士、德鲁伊、巫师和狂战士这4个职业中进行选择，每个职业都有其各自的特点，其技能等级提升是按照传统的"技能树"的形式来升级的。游戏与一般美式RPG一样，采用的是任务制，每接一个任务就能让地图扩展一点，而且游戏的任务众多，要想全部完成将花费大量的时间，所以让这款游戏显得物有所值。**游戏的迷宫是随机生成的，所以每一次进去都能发现不同的地方。**而4人联机挑战迷宫、收集珍贵道具也让游戏更加有趣。



龙珠Z：传奇	Atari	3月22日	★☆☆☆☆
多机种	Dragon Ball Z Legend	ACT	UCG评分：19
	1人　推荐玩家年龄：全年龄	美版	推定销量：－
	39.99美元　对应机种为NGC、PS2及Xbox		文：多边形



作为一款强调再现《龙珠Z》壮阔剧情的作品，游戏的实际表现可以说相当令人失望。**游戏人物动作十分呆板僵硬，打斗起来的动作更是令人发指**，操作上的别扭让人想摔手柄，而连续技的BUG又让游戏性大跌。游戏场景虽然看起来很广阔，但是可以自由活动的范围却很小，音效方面也很单调。剧情基本按照原作的流程，从悟空对拉蒂兹的战斗开始，一直到消灭沙鲁为止，期间玩家要根据剧情分别操纵多个角色进行通关。游戏几乎没有隐藏要素，可重复性极低，除了开场动画尚值得一看之外，其他方面很难引起一般玩家的兴趣。



2005年度小编心目中的十佳游戏

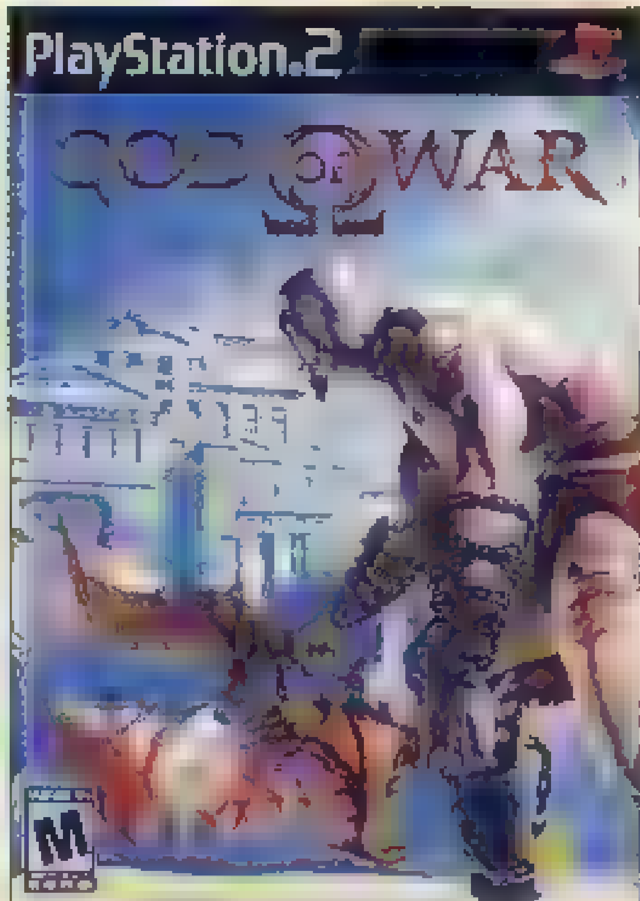
- 世界足球 胜利十一人8 网络对战版
- 世界足球 胜利十一人9
- FIFA街头足球
- 生化危机4
- 龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑
- 火爆狂飙：复仇
- 波斯王子 王者无双
- 罪恶装备 XX SLASH
- 如龙
- 深渊传说



阿迪

我的2005年游戏生活 "《WE》系列"在PS2平台上已经达到了瓶颈，Konami应该把握主机更新换代的契机，让《WE》在拟真的道路上继续提高。我希望在未来能够看到通过战术对球队的整体控制、身体对抗、长传、射门等实质性的提高，而不是拿来装门面作噱头增加的那几个新动作。坚定前进的方向，要走就得走得彻底，《FIFA街头足球》在这一点上比《WE》要坚决许多，劲自然能往一处使。除了足球外，《生化危机4》PS2版的艾达是最有吸引力的，她那美丽的容貌、出众的气质，甚至是她在系列中的未来都实在令人浮想连翩。

战神	SCEA	3月22日	★★★★★
PS2	GOD OF WAR	ACT	UCG评分．28
	1人　推荐玩家年龄．17岁以上	美版	推定销量　70万
	49 99美元　对应16：9，480P		文：胜负师



由SCEA耗资2000万美元倾力打造的《战神》，可以说是颠覆亚洲玩家对美式游戏认识的ACT超大作，在国内也曾引发过一场“战神热”。制作实力强劲，开发引擎优秀，再加上出色的美工，使游戏的画面水准相当高。同时，游戏避免了美式ACT动作僵硬、操作感差的缺点，十分强调战斗的华丽度和爽快感，在武器设计上可谓大做文章。主角的主武器是两把柔中带刚的链刃，虽然在打击感上有些缺乏，但招式的设计很有新意。本作采用了固定的视角，因此回避了大部分的视角问题。游戏的系统完成度很高，其中穿插于战斗中的互动电影形式有着十分震撼的演出效果，个性十足的敌方角色与大魄力的BOSS战都令玩家印象深刻。本作在关卡与机关的设计上也十分巧妙，使游戏全程都显得异常紧凑，扣人心弦。本作在剧情方面以古希腊神话为背景，**其宏大的场景设计也体现出史诗般大气凝重的世界观，并塑造了至托斯这样反传统的英雄形象，在复仇的老套主题中加入了赎罪的新内涵。**游戏的流程不长，但高质量的CG动画、多样化的隐藏要素及大量开发花絮，都显示出制作者的诚意。《战神》可以说是近年来不可多得的动作佳作，但其中有流血场面之类的成人要素，因此只推荐给17岁以上的玩家。



▲本作的战斗，尤其是BOSS战设计得很有创意，摆脱了以往美式动作游戏单纯靠难度来限制玩家的做法，以类似《莎木》中QTE系统的设计增加了演出效果。





触摸卡比！	Nintendo	3月24日	★★★★☆
NDS	タッチ！カービィ	ACT	UCG评分　27
	1人　推荐玩家年龄　全年龄	日版	推定销量　28万
	4800日元　无对应周边		文：雨滴



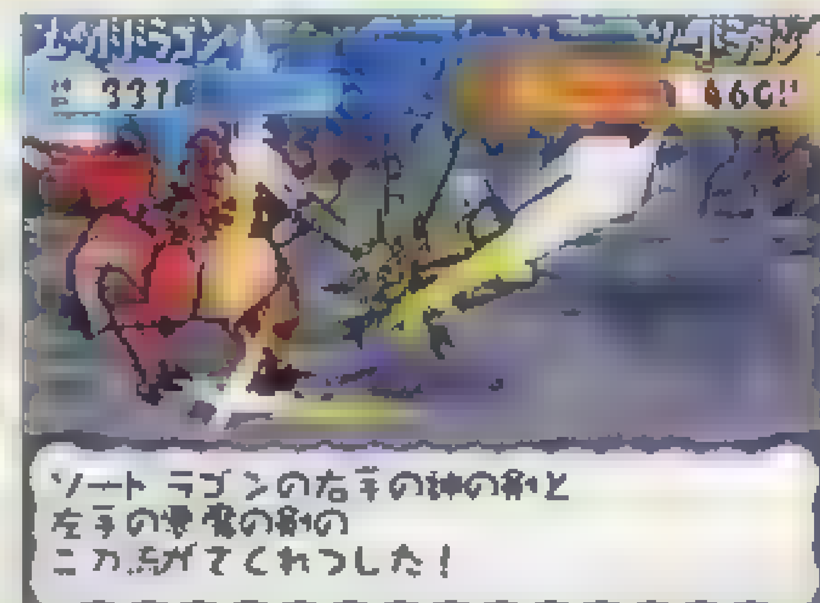
人气角色卡比登陆NDS的第一作！本作一反传统地完全舍弃了系列以往的按键操作方式，游戏时玩家必须使用触摸笔在NDS下方的触摸屏上画出绚烂的彩虹，让卡比沿着你画好的彩虹一路前进到达终点，当然画彩虹也是有很多技巧的，除了一般的横线外，玩家还可以画出圆弧线或斜线等其他线条来帮助卡比解谜。游戏中除了卡比外，达成条件后玩家还可以使用金属骑士、德德德大王等4名隐藏角色，十分具有挑战性。**本作的游戏画面和音乐延续了GBA前几作的风格，玩家操作起来感觉十分温馨而可爱。**不过，虽然游戏总体难度不高，但在游戏初期还是需要好好练习一下新的操作方式的！



蛋兽英雄	Square Enix	3月24日	★★☆☆☆
NDS	エッグモンスターHERO	RPG	UCG评分：22
	1人　推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：7万
	4800日元　无对应周边		文：阿修罗



本作是著名的S・RPG“《半熟英雄》系列”的第一款正统RPG作品，可以看成是PS2版《半熟英雄对3D》的外传作品。相对于S・RPG版来说，本作删除了原来的内政等战略要素，只保留了RPG部分。但是作为RPG来说，本作又缺乏出彩的剧本以及引人入胜的培养系统。游戏的战斗部分与原S・RPG版比较类似，引入了用触控笔直接控制己方蛋兽出招攻击敌方弱点的新系统。**游戏整体难度极低，战斗部份也缺乏足够新意，很难长时间吸引玩家的注意力。**不过作为系列一贯特色的搞笑场面依然得到了保留，游戏中的台词以及各种蛋兽的表现总是让人忍俊不禁。



真・三国无双 ADVANCE	Koei	3月24日	★★★☆☆
GBA	真・三国无双 ADVANCE	ACT	UCG评分：23
	1人　64M　推荐玩家年龄　全年龄	日版	推定销量　2万
	4800日元　无对应周边		文：纱迦



这是“《真・三国无双》系列”在任氏主机上的第一个作品。由于平台变为GBA，所以画面、音乐都无法与家用机版相比，但依然保留了打倒敌将的语音，这点令人颇感欣慰。游戏分为移动部分和战斗部分，移动部分采用SLG式的回合制，与敌人遭遇之后就会进入战斗部分，而根据玩家在战斗部分的表现，又会影响到移动部分的行动力。战斗方面游戏依然保留了普通攻击、聚气攻击和无双乱舞这3种主要的攻击手段，属性设定也依然健在。打倒敌人后还可以积蓄能力槽，用以发动6种不同的特殊能力。**游戏中共有22类武器，总数在200种以上，收集武器也是游戏的一大乐趣。**



死神 BLEACH 灵魂升温	SCEJ	3月24日	★★★☆☆
PSP	BLEACH～ヒート・ザ・ソウル	FTG	UCG评分
	1～2人　推荐玩家年龄　全年龄	日版	推定销量　2万
	4800日元　无对应周边		文　阿修罗



《死神BLEACH》是动漫界正在流行中的大人气漫画，这一次由SCE亲自将其改编为3D对战格斗游戏并搬上了PSP。作为一款动漫改编作品，本作理所当然地起用了动画版的声优来为游戏中登场的各个角色配音，更令FANS激动的是，**游戏中新增加的剧情以及动画剧本都是由原作者久保带人先生亲自监修的！**作为一款格斗游戏，游戏引入了原作的“灵压”概念，形成了灵压开放、防御以及攻击相生相克的关系，让战斗充满了独特的风味。游戏提供了多种模式供玩家选择，也设计了丰富的收集要素。当然，联机对战作为格斗游戏的基本也是本作的一个重要组成部分。



我们的家族

我们的家族	SCEJ	3月24日	★★☆☆☆
PS2 ぼくらのかぞく	SLG	UCG评分：19	
1人 推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 —	
5800日元	无对应周边	文：猫太	

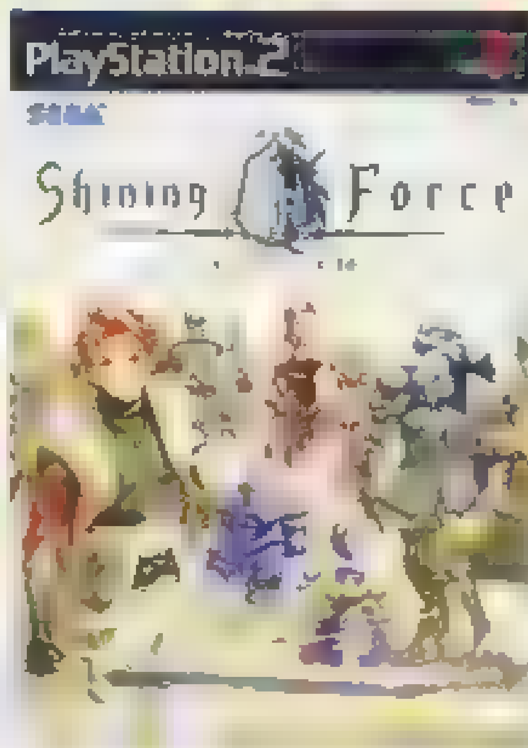


本作是一款承袭了“《我们的暑假》系列”的清新风格的育成类游戏。游戏的主要内容是让玩家扮演一对父母，在婚后的人生中，负责抚养孩子们从出生到长大成家这段历程的各种工作。玩家所选择的各种不同选项，将会影响到孩子们的学业、性格以及最后的就业方向。而分配金钱、安抚孩子们的心灵以及带孩子们到不同的地方见识更多的事物就是作为父母的你需要注意到的选项。对于玩家来说，这一段生活是人生必然经历的过程，所以这款游戏除了能让玩家娱乐消遣外，更拥有着极大的实际意义，让你提早感受到将来作为父母的各种为难之处。不过游戏的自由性确实不足。

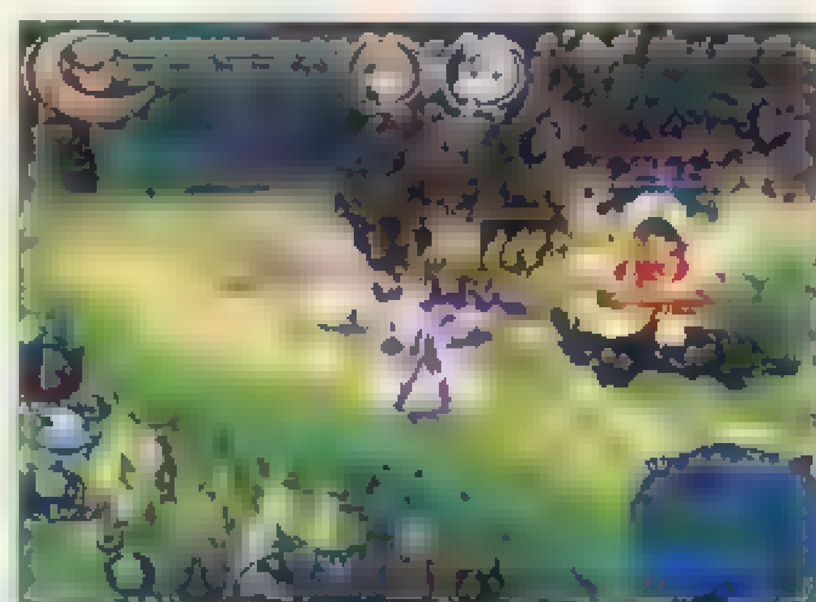


光明力量NEO

光明力量NEO	SEGA	3月24日	★★★★☆
PS2 SHINING FORCE NEO	A·RPG	UCG评分：24	
1人 推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 11万	
6800日元	无对应周边	文：沙罗	

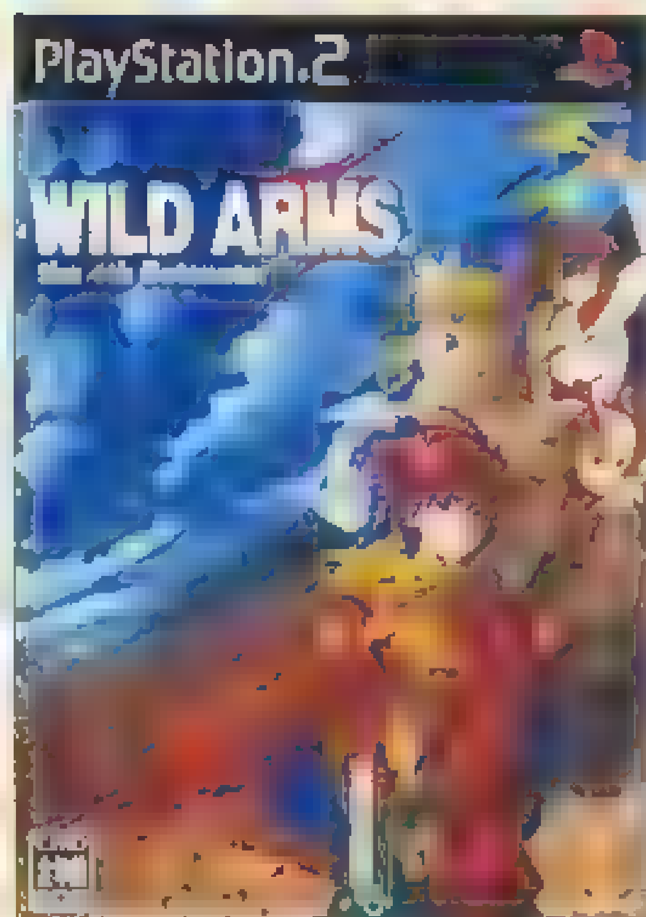


SEGA的“《光明力量》系列”的最新续作。**本作一改历代作品S·RPG的游戏类型，变成了一款风格酷似《暗黑破坏神》的A·RPG游戏**——不过即使如此，游戏的世界观依然继承了以前作品，并且迷宫要素、探索要素、武器收集要素全部包含其中；再加上操作非常方便体贴的魔法物品选择系统，这些都为这款游戏增添了许多乐趣。在游戏一开始，可能玩家会为该用何种不同武器砍杀敌人而烦恼，并且游戏初期的难度也比想象的大。不过，一旦进入了中盘，动辄数十万的伤害值、潮水般前仆后继的敌人会令人大呼过瘾。游戏的最大不足应属敌人的强弱跨度太大，玩家一时难以适应。

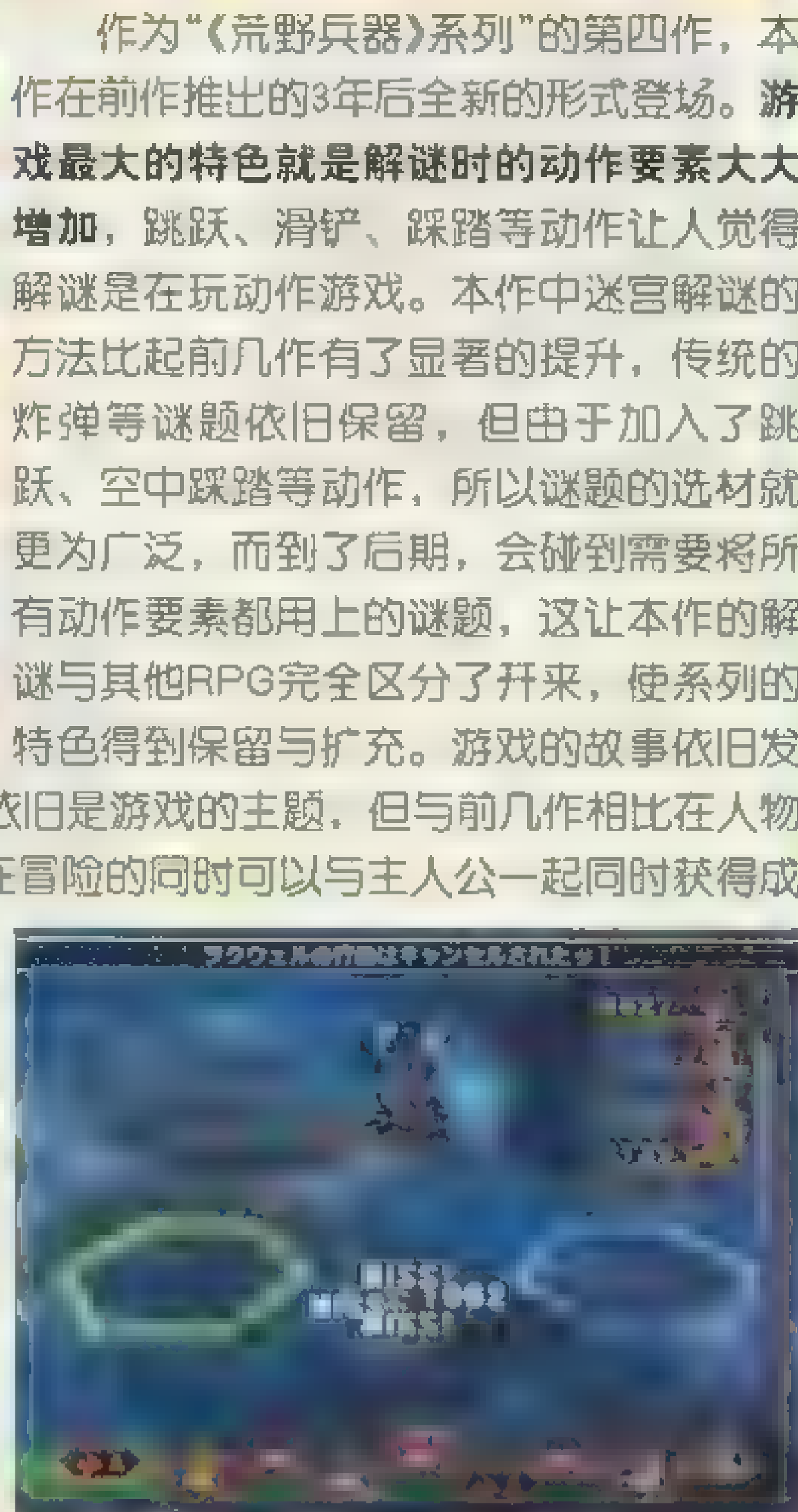


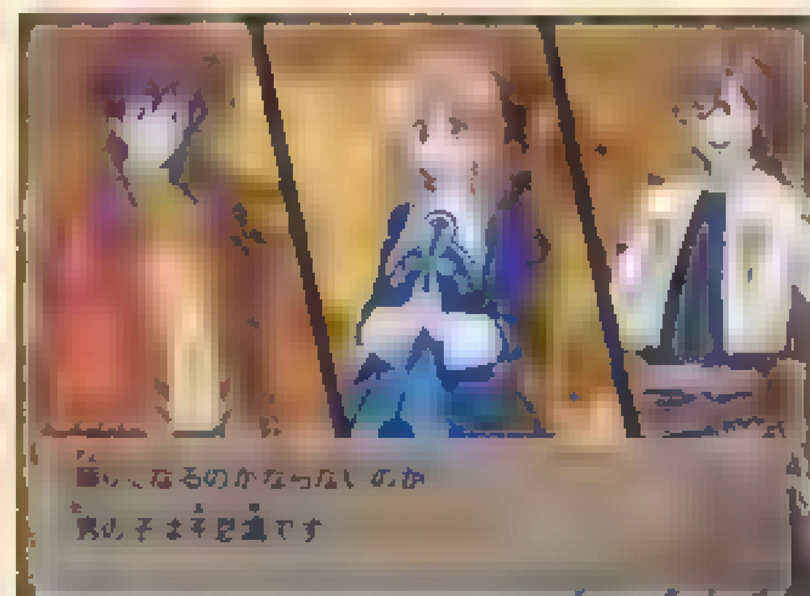
荒野兵器4

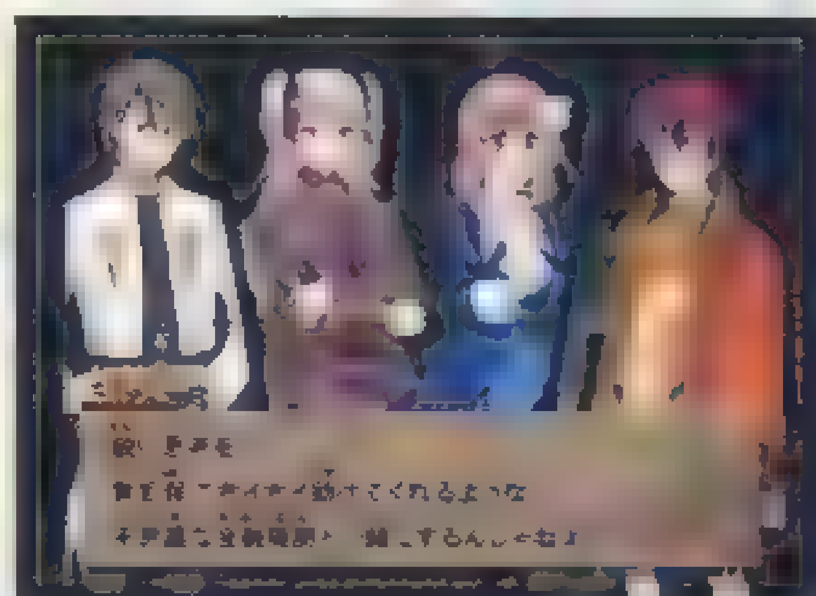
荒野兵器4	SCEJ	3月24日	★★★★☆
PS2 ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター	RPG	UCG评分：27	
1人 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：19万	
6800日元	无对应周边	文：邪魔天使	



作为“《荒野兵器》系列”的第四作，本作在前作推出的3年后全新的形式登场。**游戏最大的特色就是解谜时的动作要素大大增加，**跳跃、滑铲、踩踏等动作让人觉得解谜是在玩动作游戏。本作中迷宫解谜的方法比起前几作有了显著的提升，传统的炸弹等谜题依旧保留，但由于加入了跳跃、空中踩踏等动作，所以谜题的选材就更为广泛，而到了后期，会碰到需要将所有动作要素都用上的谜题，这让本作的解谜与其他RPG完全区分了开来，使系列的特色得到保留与扩充。游戏的故事依旧发生在法尔该亚大陆，“ARM”依旧是游戏的主题，但与前几作相比在人物刻画上就细致了许多。玩家在冒险的同时可以与主人公一起同时获得成长，玩家也能体会他们的喜怒哀乐。演出方面游戏也做到了精益求精，比如事件时全语音、大魄力的人物半身像、丰富的表情变化等。相较于系列前几作，本作的战斗系统变化是最大的——由原来的传统RPG战斗变成了战斗是在格子中进行的“六边形系统”。顾名思义，游戏中战场被分为了几个格子，角色可以在这些格子中任意移动，而这些格子有的还赋予了某些属性，不同的属性有不同的效果，这让游戏的战略性增加了不少。另外，本作秉承了系列的传统，在隐藏要素方面极为丰富。


▲全新的战斗方式让游戏充满了新意。



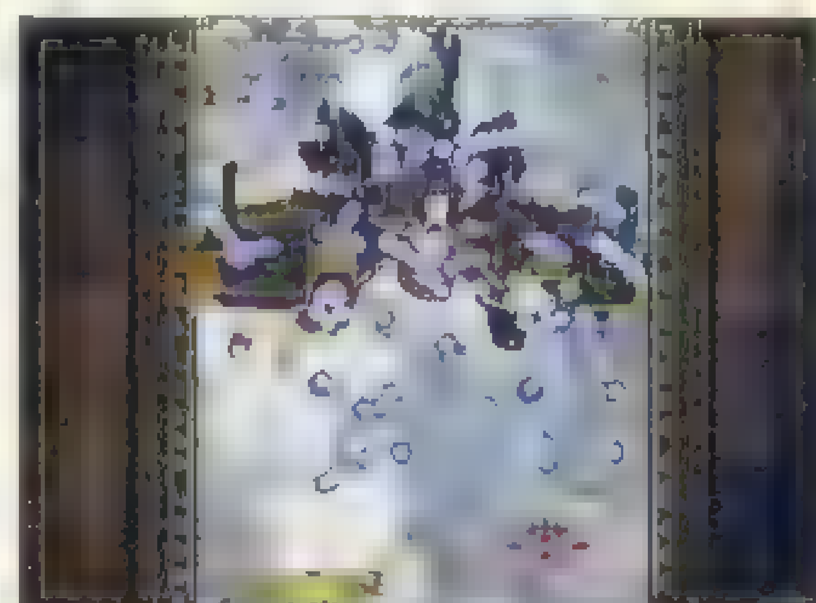


翼神GIGAWING GENERATIONS

翼神GIGAWING GENERATIONS	Taito	3月24日	★★☆☆☆
PS2 翼神GIGAWING GENERATIONS	STG	UCG评分：20	
1-2人 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：—	
6800日元	无对应周边	文：纱迦	



本系列的特征就在于可以发动完全无敌的防护罩，而且防护罩可以反复使用。由于防护罩的存在，使得游戏中敌人的弹幕前所未有地夸张。本作的新系统“反射武器”更允许玩家用防护罩把吸收的子弹全部反射回去，这样将敌人击破之后获得的分数也会翻倍。游戏的记分方法夸张到极点，用天文数字来形容也不为过。但本作摈弃了驾驶员的概念，剧情、人设自然无从谈起，老玩家对此颇为不满。**PS2版的特色在于可以自由设定机数和保险数，非常适合初学者。**不过本系列之前的作品一向都采用宽屏，但本作和传统2D纵版STG一样采用了窄屏，故在PS2上画面有所损失，比较可惜。



2005年度小编心目中的十佳游戏

- 第3次超级机器人大战α 终焉的银河
- 超级机器人大战 原创世纪2
- 马里奥与路易 超时空拍档
- 恶魔城 暗黑的诅咒
- 异色代码 双重记忆
- 灵魂能力III
- 王国之心II
- 反乱猎人X
- 银河游侠
- 陨石大战



2005年是令人激动兴奋的一年，尤其是阿修罗身为一名游戏编辑能够在次世代主机发表会现场亲身感受新的冲击，这种体验一辈子也赶不上多少次！今年总共有4部《机战》，还有3部相关动画、2卷广播剧以及N多相关周边，对于“机战犯”来说真是厚道无比，同时又勾起了阿修罗对2003年《机战》15周年的怀念！2005年阿修罗还遇到了不少黑马作品，因此总体来说是喜悦多于失望。本年最大的遗憾莫过于《塞尔达》新作的延期，不过，为了全新的玩法等等也值啊！

分裂细胞：混沌理论	Ubisoft	3月28日	★★★★☆
多机种	Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory	ACT	UCG评分 26
	1人 推荐玩家年龄：17岁以上	美版	推定销量：130万
	49.99美元 对应机种为NGC、PS2及Xbox		文：多边形



本作是著名的潜入型动作游戏"《分裂细胞》系列"的第二部作品，继前两作大受好评之后，本作在画面上采用了全新图像引擎，使游戏在画面上又提高了一大步，而在多个机种的版本中，Xbox版依然是画面最为出色的。**特工山姆·费舍尔的动作又增加了不少，并且在游戏过程中与周围环境的互动更为加强**，例如可以将阳台上的敌兵拉下悬崖等等。虽然游戏在剧情方面的表现力依然很弱，游戏进程的推进仍然有些模式化和单一化，不过本作的在线模式有所加强，部分新增的游戏模式玩起来十分爽快。喜好潜入型动作游戏的玩家不可错过。



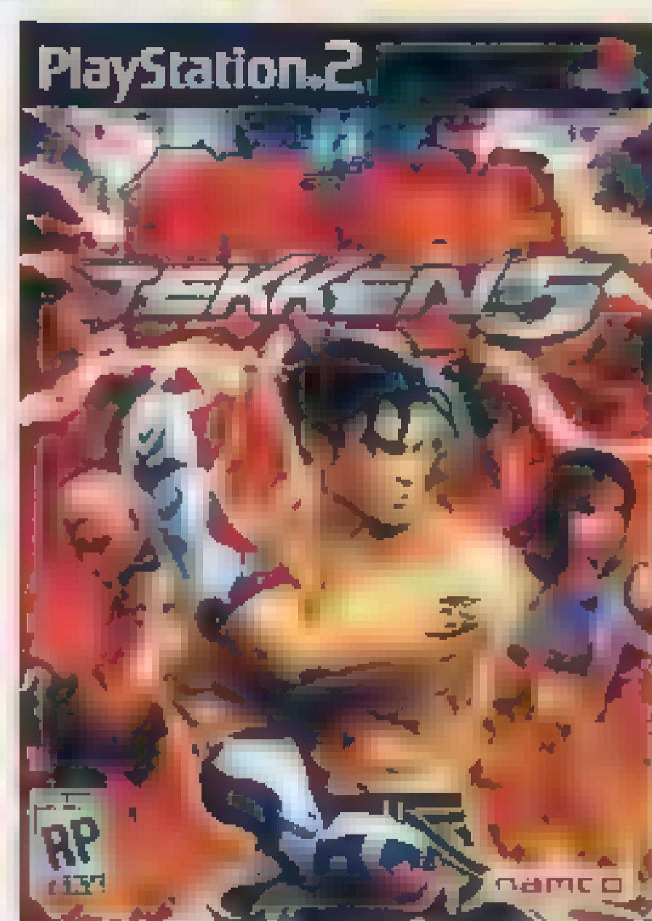
役满DS	Nintendo	3月31日	★★☆☆☆
NDS	役满DS	TAB	UCG评分：—
	1~4人 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：—
	4800日元 无对应周边		文：阿修罗



《役满》自FC时代起就是Nintendo的品牌麻将游戏，游戏最大的特色就是简单易学又颇具技巧性，值得深入研究，无论是菜鸟还是高手都能玩下去。本作特地针对NDS的特殊机能进行了一些调整。NDS的上屏幕用来显示对战的对手的状态以及已经打出的牌，而下屏幕则用来显示玩家自己的牌面以及各种状态。在游戏的过程中，**玩家可以用触控笔直接在下屏幕上进行操作，很有真正打麻将的感觉**。作为Nintendo的作品，玩家可以在游戏中使用马里奥等明星的头像，颇有代入感。而游戏在细节上的精益求精更使得作品显得极为平易近人。



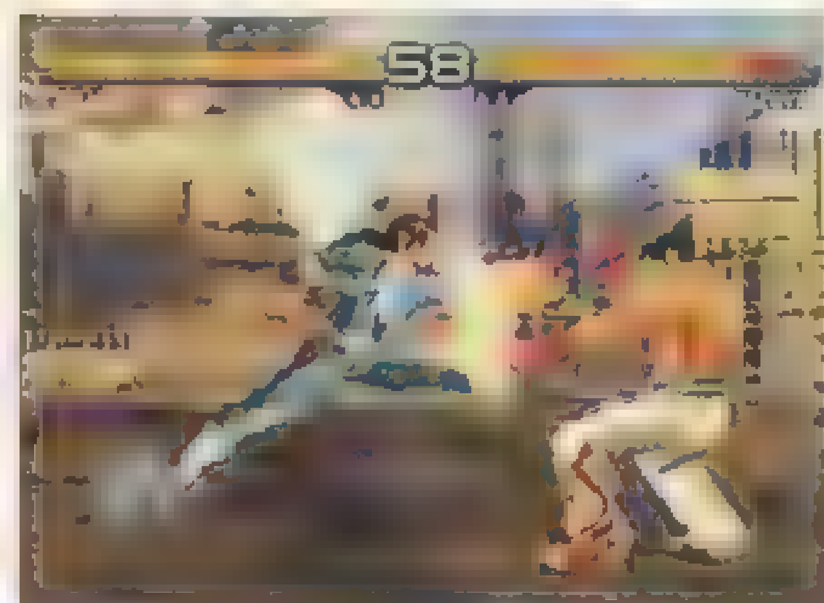
铁拳5	Namco	3月31日	★★★★★
PS2	TEKKEN 5	FTG	UCG评分：30
	1~2人 推荐玩家年龄：12岁以上	日版	推定销量：32万
	6800日元 对应16：9，480P，专用格斗摇杆		文：胜负师



3D格斗游戏界的翘楚、具有十年历史的《铁拳》可以说是南梦宫的王牌系列，而PS2版《铁拳5》作为其最新作的移植版，受到了广泛的关注。**这一版本秉承了南梦宫一贯的超100%的移植态度，加入了诚意十足的家用机版原创要素**。首先是新增了两段高素质的原创CG，并为所有角色加设结局动画，与故事模式一同交待各角色的相关剧情，让玩家对《铁拳5》的世界观有了更深入的了解；本作中收录了街机版中所有的服装、道具以及称号，还请来多位名画师为部分角色绘制了个性十足的原创服装；系列传统的迷你游戏这次是类似"铁拳力量"的3D ACT，有5关的流程，并有一些收集要素，耐玩度较高；更值得一提的是，本作中还附送了《铁拳1、2、3》和《星空之刀》这4个街机游戏，令老玩家重温当年的感动。作为系列十周年纪念作品，《铁拳》新老角色齐聚一堂，可使用角色多达29人。角色的配音运用了四国语言，其中中文发音字正腔圆，十分难得。本作的系统方面在前作基础上进行了较大改良，无论是技战术的变化还是连击的爽快度都大幅强化。游戏具有很高的对战性，又有收集、换装等另类乐趣，适合不同类型玩家的需要，绝对是不可多得的FTG杰作。



▲既有超强的对战性，又有足够多的隐藏要素，本作可以算是一款极其富有诚意的作品。对于初次接触本作的玩家来说，多国语言配音相信是很有震撼力的。





四月

次世代Xbox名称确定造型曝光



4月份在业内流传的最大传闻就是次世代Xbox的正式名称以及其主机造型，虽然微软一直保持沉默，但一些权威游戏媒体相继确认次世代Xbox的定名为"Xbox 360"，在网上更是流传出X360的高清晰主机工业设计图。显然，微软并没有做好保密工作，这段时间流传出的多数图片都是内部人士泄露出来的。

虚拟时代曙光初现

索尼宣布获得一项虚拟现实技术，可以通过戴在人体头部的感测器，向大脑皮层特定部位发射超声波脉冲，使人脑产生各种感官刺激，例如味觉、听觉和视觉。将这项技术应用于游戏将有望实现真正的虚拟现实，使得游戏画面、声音和味道直接在人脑中形成。

ECTS展寿终正寝

全球历史最悠久的国际性游戏展会ECTS（欧洲电脑商贸展）宣布从2005年开始不再举办，主办方CMP同时取消了零售展会SCoRE、"欧洲游戏开发者大会（EGDC）"，而ELSPA支持的"Game Zone Live"也将被取消。自此欧洲的游戏展会重心全部集中到德国的莱比锡游戏展，该展会因此取代了ECTS成为全球第三大游戏展会。

40亿美元游戏店

美国规模最大的专业游戏零售连锁店GameStop宣布斥资14.4亿美元收购Electronic Boutique，EB旗下的EB Games是美国第二大游戏零售连锁店。合并后两家公司的年销售额将会达到40亿美元，在美国国内拥有3200家分店，国外有600多家分店。这则消息公布后，EB股价飙升了29%，GameStop的股价则下跌了1.6%。

索尼成为FIFA第一赞助商

国际足联主席布拉特与索尼CEO出井伸之在东京签订了一项价值3亿美元的赞助合同，合同期为2007年～2014年。索尼因此成为FIFA的顶级赞助商，这也是国际体坛有史以来金额最大的赞助合同之一。

BD/HD-DVD合作谈判

4月中旬，索尼向媒体透露愿意在次世代光碟媒体的竞争中主动与竞争对手议和，创造统一的次世代光碟格式。4月21日索尼与东芝联合宣布将会对融合蓝光光碟和HD-DVD的可能性进行谈判。

索尼激怒孟加拉

4月20日，孟加拉外交部向索尼发出警告，要求其修改《海豹突击队3》的部分内容，否则孟加拉将会把索尼告上国际法庭，理由是该作中孟加拉被描述为恐怖分子的国度。此后，索尼立刻做出回应，宣布删除该作中有关孟加拉的全部内容。

脱狱潜龙II

脱狱潜龙II	Namco	4月1日	★★★☆☆
多机种 DEAD TO RIGHTS II		ACT	UCG评分 22
1人	推荐玩家年龄 18岁以上	美版	推定销量
49.99美元	对应机种为PS2及Xbox		文 GOUKI

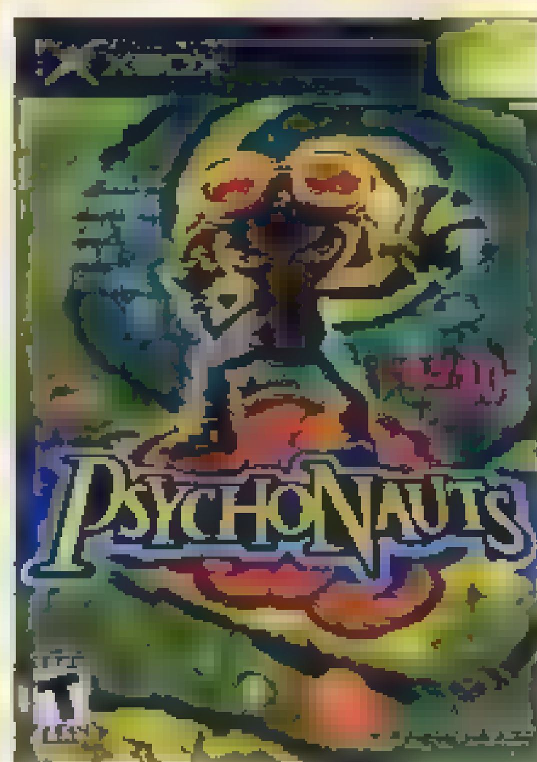


以暴制暴的警察故事之新篇章，游戏的剧情紧接着前作，主人公的冒险是从监狱开始的，片头的CG动画很值得一看。游戏的系统与前作基本相同，但主人公躲闪腾挪的功夫再次被强化了。熟悉每一个关卡的地形，在战斗中寻找掩体、射击，步步为营的策略仍然是游戏制胜的法宝，除此之外也不要忘了在缺少弹药的时候召唤出自己的爱犬伸出"援口"。**夸张而且华丽的"子弹时间"继续让人叹为观止，前作最为人诟病的游戏难度在本作中进行了更人性化的调整，**初次上手的玩家稍加练习就能够体验到这个系列给你带来的震撼，当然，前提条件是你必须有不错的动作游戏基础。



脑航员

脑航员	Majesco Games/Double Fine	4月1日	★★★☆☆
多机种 Psychonauts		ACT	UCG评分 –
1人	推荐玩家年龄 13岁以上	美版	推定销量 –
39.99美元	对应机种为PS2及Xbox		文：星夜



过于古怪的人设和画面风格让这款极具创意的游戏很容易让人忽略，不过如果你仔细玩下去就会发现其丰富内涵。标题用词所谓的"Psychonauts"指的是具有超能力的战士组成的精英组织，玩家扮演的是Raz，为了成为Psychonauts而参加了一个培养超能力的夏令营，结果却因此卷入阴谋之中。**本作的很多关卡都是发生在人们的意识世界中，充满了奇思妙想的神秘风格，**而夏令营相当于一个中转站。丰富有趣的超能力是本作的最大乐趣，在现实世界和意识世界都可以获得能够强化超能力的道具，不少解谜要素也需要善于利用超能力。



毁灭战士3

毁灭战士3	Activision id Software	4月3日	★★★★☆
Xbox DOOM 3		FPS	UCG评分：–
1人	推荐玩家年龄 17岁以上	美版	推定销量
49.99美元	无对应周边		文：多边形



"《DOOM》系列"开创了恐怖第一人称视角射击游戏的历史，二代的成功让很多玩家对续作充满了无尽的期待，只是没想到这个期待会来得这么晚。《毁灭战士3》是2004年最受玩家期待的游戏，而它确实不负众望，首先在PC平台上用卓越的图像满足了玩家。现在它又来到了Xbox上，依然表现出众！虽然限于机能的原因，Xbox的画面不如PC那么细腻，但是它依然是现行主机上最强的，**特别是实时的光影效果华丽得令人咂舌。借助画面的优异表现，游戏的恐怖气氛有增无减，**手电筒与武器的选择让人左右为难，刺激的战斗感觉让人肾上腺素激至顶点。

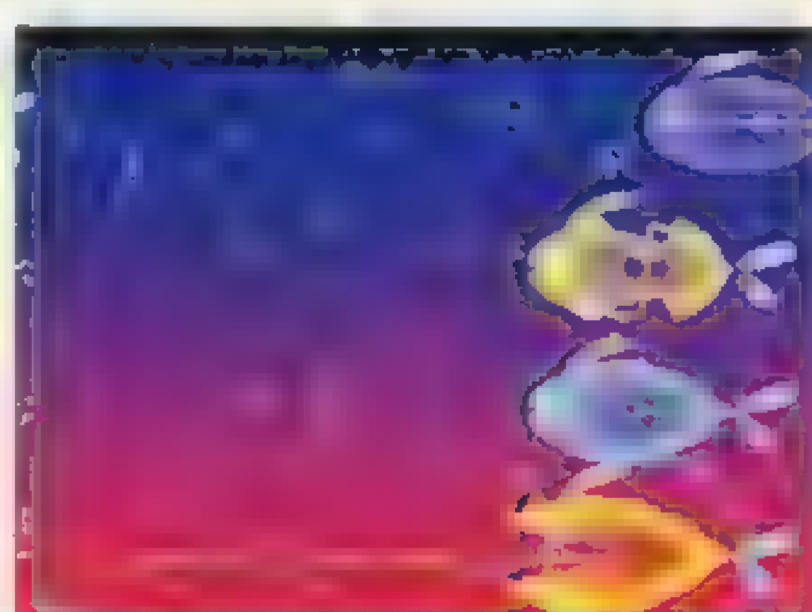


电子水世界

电子水世界	Nintendo	4月7日	★★☆☆☆
NDS エレクトロプランクトン		ETC	UCG评分：–
1人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 –
4800日元	无对应周边		文：阿修罗



准确来说本作并不能算是一款严格意义上的"游戏"，而应该归类为"娱乐软件"。软件设定在一个水的世界中，在这个世界里居住着10种电子浮游生物。**这些浮游生物可以随着玩家在NDS触摸屏所做的不同操作而发出多种不同的声音。**由于并非通常的游戏，所以本作并没有预设任何固定的玩法，玩家可以随心所欲地挑选不同的电子浮游生物、随意地在触摸屏上进行不规则的操作，甚至可以通过麦克风将自己的声音录入进去。对于声音、音乐有独特见解的玩家可以通过本作"创作"出各种风格另类的电子乐，数台NDS相互配合的话甚至能够组成一支电子乐队，颇有新意。



WIPEOUT PURE

WIPEOUT PURE	SCEE	4月7日	★★★☆☆
PSP WIPEOUT PURE		RAC	UCG评分：19
1人	推荐玩家年龄 12岁以上	日版	推定销量 –
4800日元	对应Wi-Fi无线联机对战		文：猫太

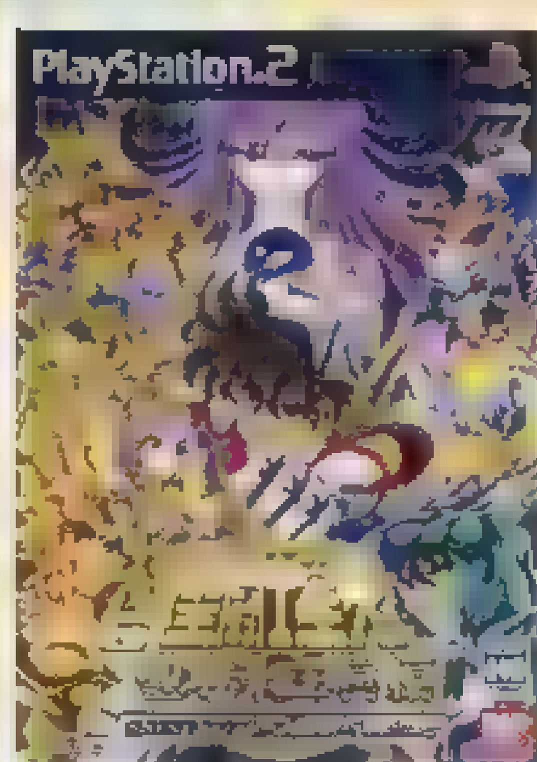


对于一款赛车游戏来说，要不就在真实性上下足功夫，要不就在操作性上认真调试，而本作则以出色的操作性以及对未来亚空间赛车竞速的构筑赢得了PSP早期RAC游戏佳作的美称。和一般非真实的赛车游戏一样，本作中的车辆都拥有各自的耐力值以及加速喷射槽。而在众多构造精美的赛道中，**玩家除了需要以速度与技术和对手们比试外，还可以利用场景中获取的各种道具令自己处于更有利的局势。**当然，游戏中既包括了最耐玩的锦标赛模式，还有把其他对手全部破坏的"区域"模式等，保证了游戏的耐玩度。比较可惜的是PSP的按键似乎不足以应付这种追求极速的竞速类游戏。



圣斗士星矢 圣域十二宫篇

圣斗士星矢 圣域十二宫篇	Bandai Dimps	4月7日	★★☆☆☆
PS2 圣斗士星矢 圣域十二宫篇		FTG	UCG评分：19
1~2人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 13万
6800日元	无对应周边		文：D·S



借着《圣斗士星矢》这块万年金字招牌，本作的人气度还是颇高的。严格来讲，这款游戏并不是纯粹的FTG，在青铜圣斗士们通往每个黄金圣宫的路上，还有一场杂兵战要打，好在难度不高。(类似"《铁拳》系列"中的"TEKKEN Force"模式)**对战黄金圣斗士时，玩家们只需具备两个过硬的素质即可：1.练熟三种连续技的简单指法(全员通用)；2.视钱财乃身外之物的雍容气度。**前者可保证你能闭着眼睛RUSH掉大部分黄金圣斗士，后者可以令您在狂转摇杆"拼力"时即使手柄碎掉亦能处变不惊。此外，本作的开场动画素质不错，强烈推荐。

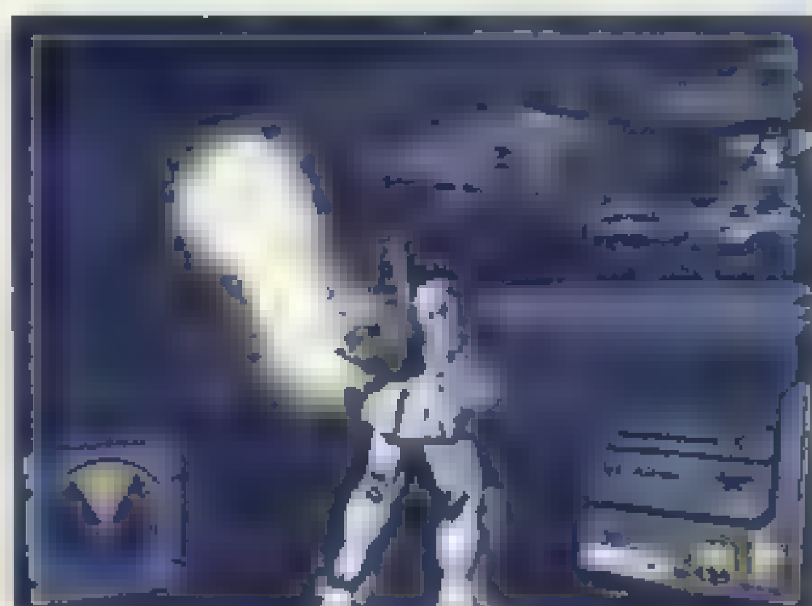


机动战士高达 一年战争 | Bandai Namco | 4月7日 | ★★★★☆

PS2
机动战士ガンダム 一年战争　ACT　UCG评分：24
1人　推荐玩家年龄：全年龄　日版　推定销量：44万
6800日元　无对应周边　文：沙罗



由Namco制作，Bandai发行的这款《机动战士高达》新作可谓是当今PS2上画面最强的高达游戏。正如游戏标题一样，游戏以初代高达原著的“一年战争”为背景，一共有28个关卡，收录了从主角阿姆罗最初驾驶高达，到一年战争结束为止的几乎全部重要战役。在Namco强大的技术力支持下，**游戏除了画面以外，操作的流畅性和战场的环境都非常出色，关卡的设计也比较有趣，特别是枪战、炮台战等关卡让人难忘。**游戏中还收录了许多原著中的名场面，完成它们后还能够反复欣赏。机体的操作与《装甲核心》有些类似，但这与历代作品大不相同，因此许多玩家一开始都难以上手。



翡翠帝国 | Microsoft/BioWare | 4月12日 | ★★★☆☆

Xbox
Jade Emp.re　A・RPG　UCG评分：25
1人　推荐玩家年龄：13岁以上　中国台湾版　推定销量：—
1390新台币　无对应周边　文：阿迪



负责开发《博德之门》、《无冬之夜》等响誉欧美的RPG的著名厂商Bioware，如今在Xbox上也展开了它的RPG攻势。**本作以其结合中国古代特色的玄幻主题、丰富的技能种类、各种各样的分支情节以及多结局的高自由度，为Bioware在家用机领域写下了浓墨重彩的一笔。**本作弱化了装备的效果，既节省了玩家的调整时间又突出了战斗环节的即时性，使得整个游戏的节奏更为连贯，气氛的调节上也变得紧凑。不过，本作在剧情的处理上略显单薄，尤其是主角展开冒险的目的过于模糊。虽然游戏中设有善恶值，但是单纯地两极处理并不能帮助玩家更好地理解游戏的主题究竟是什么。



天外魔境III NAMIDA | Hudson | 4月14日 | ★★★☆☆

PS2
天外魔境Ⅲ NAMIDA　RPG　UCG评分：24
1人　推荐玩家年龄：全年龄　日版　推定销量：14万
7800日元　无对应周边　文：卡伦



当年《天外魔境》曾与《勇者斗恶龙》和《最终幻想》并称为日本三大RPG系列，而广井王子也正是凭借这一系列才得以成名。在经历了数年之后发售的**这部《天外魔境III》依然继承了系列那种独特的“和风”气息。**本作的剧情以火之一族的传说为主线，讲述的则是主角南弥陀与女主角壹与在融合了现实与幻想的虚构日本九州各岛之间冒险的故事。本作可以算是一款毁誉参半的慢热型日式风格的RPG，剧情和画面都只能说是一般而已，而极高的遇敌率以及频繁的读盘也为玩家所诟病。不过本作的系统（尤其是技能传授系统）实际上还是颇为值得称道的，而多种多样的隐藏要素以及出色的音乐也为本作增色不少。



火焰之纹章 苍炎之轨迹 | Nintendo INTELLIGENT SYSTEMS | 4月20日 | ★★★★★

NGC
ファイアーエムブレム 苍炎の轨迹　S・RPG　UCG评分：27
1人　推荐玩家年龄：全年龄　日版　推定销量：16万
6800日元　可与《封印之剑》、《烈火之剑》、《圣魔之光石》联动　文：邪魔天使



作为5年之后的家用机作品，本作意义非凡，游戏的故事发生在被女神祝福的特里乌斯大陆，在这里有着人类与兽人两大种族。在漫长的历史中人类与兽人有过抗争，也有过和解，历史就是在这种交替中进行的。战争、宿命、守护以及反抗，这些内容构成了整个游戏。第一次登陆次世代主机的《火纹》在许多方面给我们眼前一亮的感觉。首先是系列首次3D化，不论是人物还是地图都以3D的形式表现，但系列那美轮美奂的2D人物造型却没有丝毫减弱，由北千里绘制的人物给人以性格各异、各具特色的感觉。游戏的主人公设定第一次不是王子或贵族，而是一个普通的佣兵团少年，这也让游戏更有平易近人的感觉，还大大增加了玩家对主角的代入感。游戏在战略战斗方面依旧是继承了系列的紧密与刺激，不同难度下那相差甚大的差距让人大呼过瘾——**不仅新玩家能在简单难度下体会游戏的乐趣，让他们产生对该系列的兴趣，老玩家也能从高难度中找到曾经的感动。**特技的回归是最鼓舞人心的，而自由装备特技也让人物培养更具个性。但也许是因为第一次在次世代主机上制作，所以游戏显得很中规中矩，并没有太大的突破，而情节上虽然紧凑，但还是有一些地方交待得不是很清楚，看来出续作的可能性相当高。


▲3D化以后的战斗画面相当精细，也很有魄力。



虚幻锦标赛2：联德瑞的冲突 | Midway Epic Games | 4月18日 | ★★★★☆

Xbox
Unreal Championship 2 The Liandri Conflict　FPS　UCG评分：25
1～8人　推荐玩家年龄：17岁以上　美版　推定销量：—
39.99美元　对应Xbox LIVE　文：星夜



“《虚幻锦标赛》系列”是基于《虚幻竞技场》的基础专门为Xbox打造的游戏系列，本作基于《虚幻竞技场2004》制作，不过在各个方面的改动非常大。**本作最大的特点就是可以采用第三人称视点进行游戏，玩家可以在游戏过程中自由切换。与一般FPS游戏相比，本作更加强调近身作战，号称是“枪与剑之间的战斗”。**在第三人称视点下，玩家可以像普通动作游戏一样发动各种花哨的招式，甚至还有连续技和终结技。近身搏斗时有护盾可以抵挡敌人的子弹甚至将其反弹回去，并且近身攻击的攻击力也很高。本作总共有40多张地图，其中多数都支持网络8人游戏。



盘点2005 游戏机年鉴

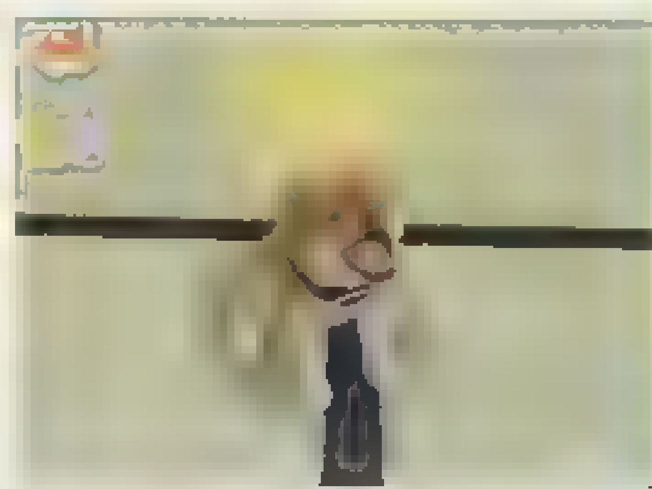
任天狗

Nintendo　4月21日　★★★★★

NDS　Nintendogs　SLG　UCG评分 27
1人　推荐玩家年龄：全年龄　日版　推定销量 97万
4800日元　对应交叉通信功能　文 猫太



具备无限潜力以及创意的掌机新宠NDS是引发游戏潜力的新潮游戏机，光是Nintendo自家推出的几款作品就发挥了不少NDS的独特之处。比如《瓦里奥制造 摸摸乐》的多种小游戏、《异色代码 双重记忆》的创意谜题和《触摸 卡比》的多彩玩法等。但在2005年中，表现得最出色的，相信就是这款《任天狗》了。除了名字的英语发音和任天堂公司的发音相似外，本作还拥有十足的吸引力 让玩家领养一只仿真度极高的虚拟真实狗狗。本作分成了三个不同类型的版本发售，每个版本中都有3只不同种类的小狗，玩家在游戏开始时领养了一只自己心仪的狗狗后，就要对它们每天进行喂食、训练、清洗等和真实养狗无异的打理。基本上，玩家对小狗下达的每一个命令都需要利用NDS的独特技能：**用麦克风教会小狗听声做动作、滑动触控笔使小狗们做出各种训练性的动作或者和他们做游戏、甚至还要利用刷子为他们洗干净身体**。玩家对小狗的关怀度会直接反映出小狗的行动上以及别人对小狗的评价。



洛克人 ZERO4

Capcom　4月21日　★★★★☆

GBA　ロックマンゼロ4　128M　ACT　UCG评分 24
1人　推荐玩家年龄：全年龄　日版　推定销量 5万
4800日元　无对应周边　文：阿修罗



Capcom在GBA上创作了数款既叫好又叫座的原创作品，"《洛克人ZERO》系列"就是其中之一。而本作的推出则为该系列在GBA上划上了一个圆满的句号。游戏的画面音效与前3作相比并无太大进化，**不过卡带容量的提示使得游戏中得以引入部分语音以及歌曲**。系统方面，本作对于电子妖精等经典系统既有保留也有改进，令游戏整体更加贴近普通玩家。全新的武器夺取以及道具制作系统令游戏的玩法更加丰富。不过游戏的关卡设计与前几作相比有所不足，缺少一些令人惊喜的变化。总体来说，本作依然是GBA末期一款不可多得的高素质ACT，属必玩之作。



首都高 BATTLE

Genki　4月21日　★★☆☆☆

PSP　首都高バトル　RAC　UCG评分 23
1人　推荐玩家年龄：12岁以上　日版　推定销量 5万
4800日元　无对应周边　文：少罗



本作是赛车游戏"《首都高》系列"的最新作品。游戏内容就是驾驶赛车在夜晚的首都高速公路上飙车。在这款原创的PSP版作品中，**厂商除了保留了以往作品中的大部分要素外，还新加入了5对5的"小组淘汰战"系统**。整个首都高速公路被分为15个区域，而每个区域都存在着称霸那里的飙车族。玩家在该模式中，可以任意选择自己所属的小组，然后不断与其他地区的小组战斗，从而扩大自己小组的地盘。除了上述介绍的内容外，游戏中还配有通信对战、赛车升级、自己设计赛车外观等多种系统。不过游戏的难度过低、小组经营部分内容过多、读盘时间稍长，这些都是最大缺点。



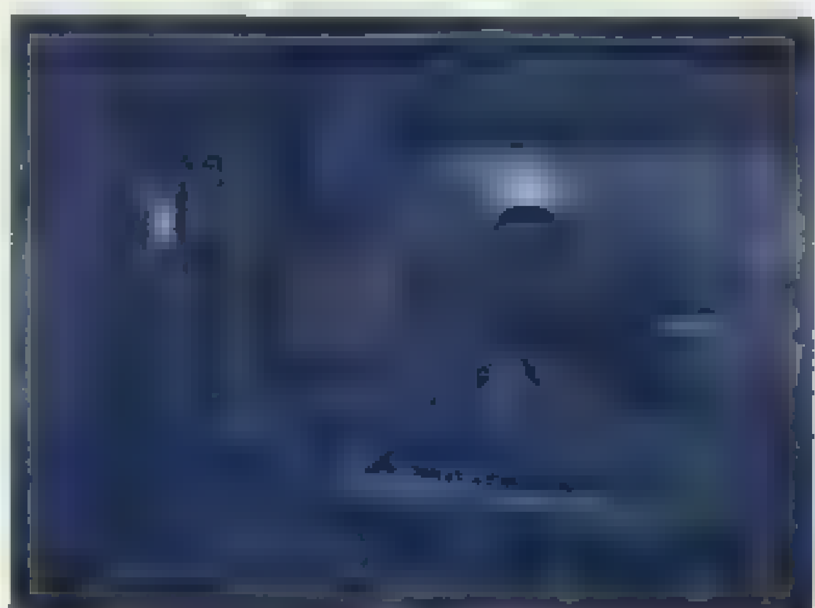
狂城丽影

Capcom　4月21日　★★★☆☆

PS2　デメント　A·AVG　UCG评分：23
1人　推荐玩家年龄 18岁以上　日版　推定销量：—
6800日元　无对应周边　文：D·S



一款风格颇为另类的游戏。女主角菲奥娜几乎没有任何攻击力，所有对付敌人的手段均要由爱犬修伊完成。这款游戏同"《钟楼》系列"类似，**在游戏过程中强调的是"闪避"与"躲藏"，不能无谓地与敌人进行真刀真枪的正面冲突**。当然，强制性的战斗也是不可避免的，这就需要主角与爱犬协力来共同打败敌人。而两者之间的"默契度"则要由玩家平时对待狗狗的态度而定(狗狗立功要表扬，犯错要批评)。此外，游戏里也没有HP的设定，当玩家持续受到惊吓时，屏幕便会变得模糊不清，如果不及时找到隐蔽的地方便会发狂而死，也算是一种特殊的GAMEOVER方式。



2005年度小编心目中的十佳游戏

- 潜龙谍影3 生存
- 生化危机4
- 汪达与巨像
- 任天狗
- 通勤一笔
- 世界足球 胜利十一人9
- 靛青预言
- 铁拳5
- 捉猴啦3
- 哥谭赛车计划3



多边形

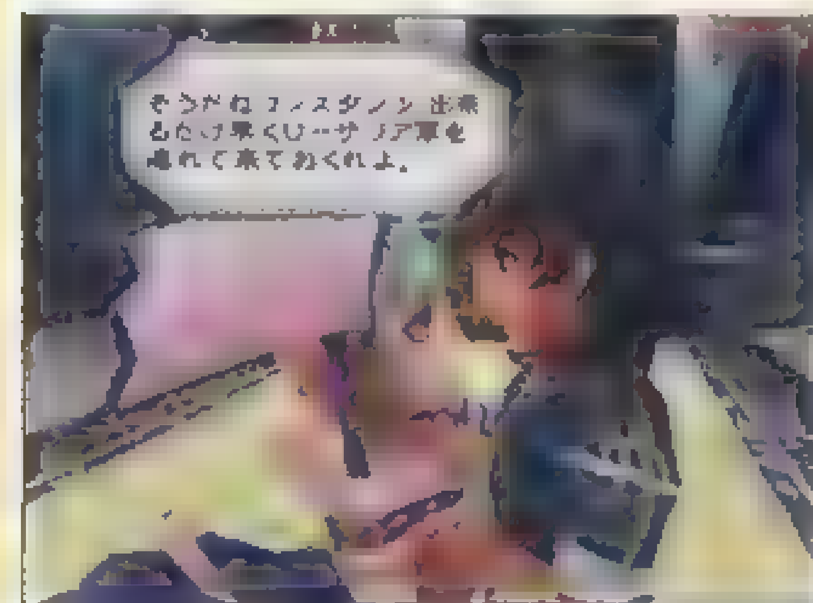
我的2005年游戏生活 多边形的2005年似乎是最繁忙的一年呢！因为我在清理今年认真玩过游戏的时候发现居然一款都没有啊啊啊啊啊！《MGS3》因为要做攻略，通关过3次；《BH4》因为要做攻略，通关过两次；《WE9》第一个赛季的ML至今还没有完成；《汪达与巨像》、《捉猴啦3》、《靛青预言》等等都还没有正式通关过啊啊啊啊！真不知道时间都跑到哪里去了，基本都是为了工作在游戏 而为自己游戏的时间实在是太少了。希望2006年能够有更多自己的游戏时间，别忘了还有PS3和革命等着我们哦！

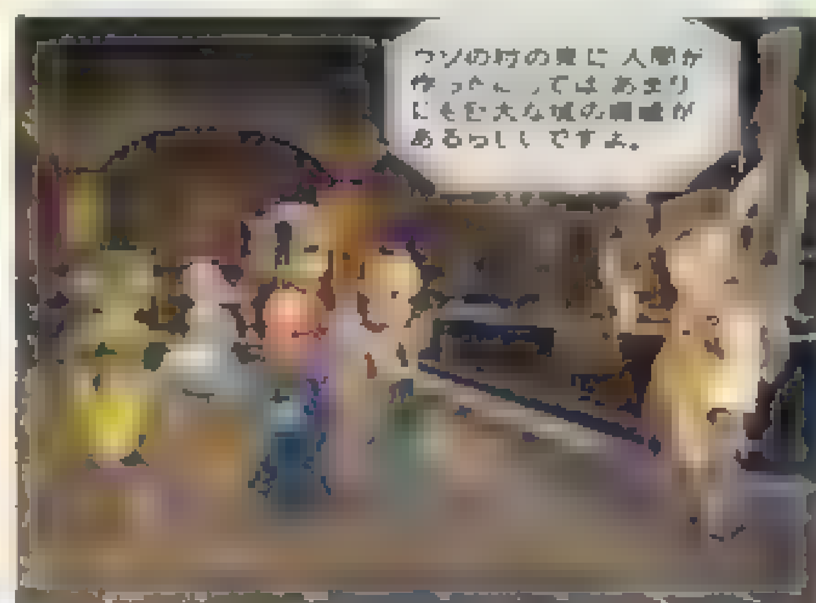
浪漫沙加 吟游者之歌

浪漫沙加 吟游者之歌	Square Enix	4月21日	★★★★★
PS2	ロマンシング サガ ーミンストレルソング	RPG	UCG评分：26
	1人　推荐玩家年龄　全年龄	日版	推定销量　45万
	6800日元　无对应周边		文　邪魔天使

作为系列初代的复刻作品，本作有着翻天覆地的变化，且不说主机机能提升带来的画面的完全变化，游戏的细节调整更让本作充满了大作的气质。游戏围绕着10颗命运之石展开，8名主人公为了各自的目的开始冒险，虽然他们的目的不同，但似乎都被命运所操纵。游戏一开始就是从8名主人公中选出一位进行冒险，但其余的同伴都会在游戏中遇到，玩家可以让他们加入也可以选择放弃。游戏采用的是自由剧本的形式，这也是《浪漫沙加》的最大特色。玩家在行动方面并没有限制，想去哪就去哪，但主人公的行动却影响着世界。这种按照自己的意识进行游戏发展情节的方式正是自由剧本的精髓。

游戏将原有的游戏3D化，这也使得游戏在画面上的描绘能达到一个新的高度。游戏中有许多精美的场景，无论是热带雨林还是雪山高地，在画面上的确没有什么挑剔的地方，惟一让人有些不满的也许就是人物的造型了吧，正常比例的头加一个Q版的身体，怎么看都觉得怪异。游戏的剧情采用了全语音，让人更有代入感。而豪华的音乐制作阵容更保证了游戏的素质。战斗方面本作秉承了系列的传统，闪、连携，而颇受好评的阵形技也在进行了简化改动后保留了下来，系列那越与强敌战斗越刺激的感觉在本作中尽显无遗。



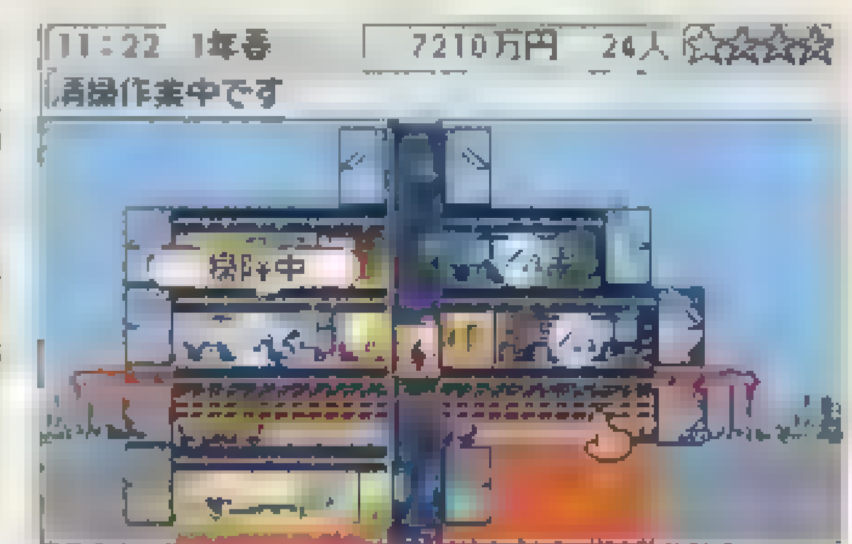


模拟大楼 SP

模拟大楼 SP	Nintendo	4月28日	★★☆☆☆
GBA	The Tower SP	SLG	UCG评分：22
	1人　64M　推荐玩家年龄　全年龄	日版	推定销量
	4800日元　无对应周边		文　阿修罗



《模拟大楼》是昔日一款极为著名的模拟经营类游戏，玩家需要在一年的时间内建造出一栋符合投资者要求的复合型高层建筑。虽然玩家所需要管理的范围只限于自己的大楼之内，但是由于游戏中的时间单位是以"天"来计算的，所以玩家依然需要考虑到诸多因素。玩家可以在游戏里观察生活工作在大楼中的每一个成员，甚至可以给他们单独起名字。游戏的最终目标是建成一座拥有教堂的顶级大楼，并让自己的住户在大楼内结婚，这样就可以达成"The Tower"的称号了。游戏本身的确十分经典，**可惜这次移植并没有在画面和音效上下很大功夫，所以总体显得比较"简陋"。**



冒险王比特 黑暗世纪

冒险王比特 黑暗世纪	Bandai	4月28日	★★☆☆☆
PS2	冒険王ビィト ダークネスセンチュリ	A・RPG	JCG评分：23
	1~2人　推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量　—
	6800日元　无对应周边		文：D・S



又一款由Banda 操刀改编自同名动漫的游戏。**主角比特共有矛、刀、枪、盾、斧、弩（发射时耗费天力）这6种武器可供切换，是作品的一大亮点。**确定了要选择切换的武器后，玩家需要等待一段时间才能完全使其出现，此时快速转动右摇杆可使"炼成"加速，但受到攻击的话便会被打断。游戏开始后，在"鉴定小屋"中，玩家会在告示板上看到各种赏金任务，依据个人能力选择后即可踏上扫除魔物的旅程。任务星数越多，难度也就越大，但相应的报酬也就越高。游戏战斗时的爽快感与打击感很到位，只是用右摇杆攻击时不太容易把握方向，要多熟悉一下。



鬼魂力量 编年史

鬼魂力量 编年史	Idea Factory	4月28日	★★★☆☆
PS2	スペクトラルフォース クロニクル	S・RPG	JCG评分：20
	1人　推荐玩家年龄：12岁以上	日版	推定销量：2万
	6800日元　无对应周边		文：邪魔天使

这是为了纪念"《永无》系列"诞生十周年以系列最早的作品"《鬼魂力量》系列"为基础开发的作品。值得一提的是本作的主制作方不再是IF，而是台湾乐升科技（XPEC）。该作的游戏内容并不多，系统也较为单调，比起之前的《新纪幻想2》可以说有着天壤之别。再加上游戏中十分不纯熟的3D建模，这都让期待此作的人大失所望。不过，游戏中中村龙德的人设和高素质的插入动画还是深受玩家肯定的。虽然从纯游戏的角度来评论，此作可以说是亮点不多，但从"《永无》系列"的爱好者的角度来说，此作还是十分有价值的，特别是**游戏中的人物图鉴更是"粉丝"所极度追求的。**



HOMELAND

HOMELAND	Chunsoft	4月29日	★★★☆☆
NGC	HOMELAND	RPG	UCG评分：21
	1人、多人在线　推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：—
	5800日元　对应NGC专用宽带接驳器		文：阿修罗



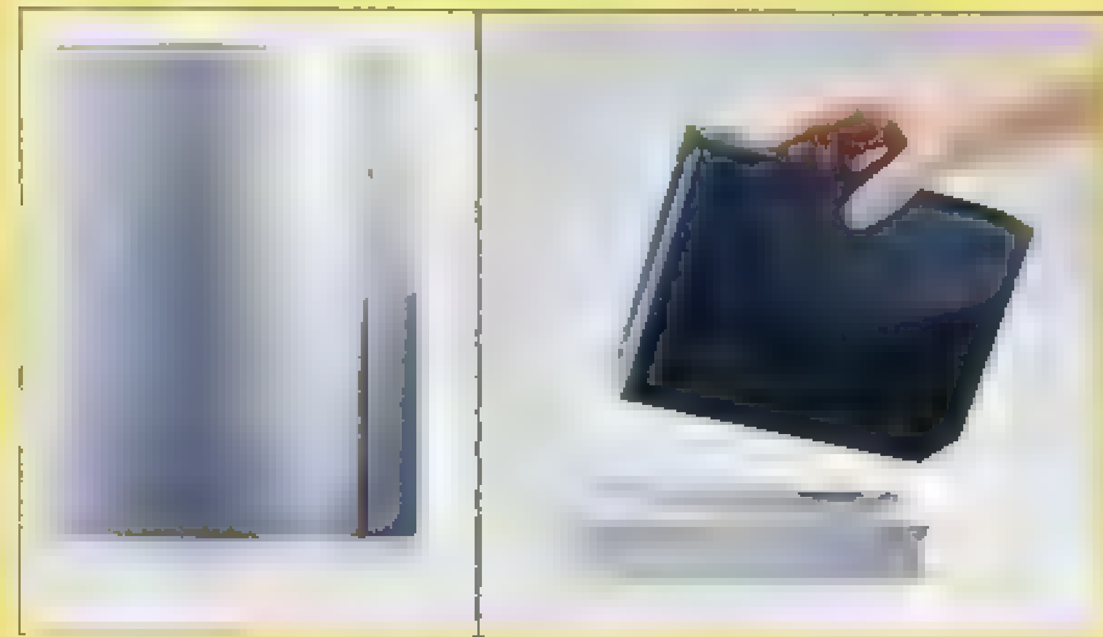
本作是Chunsoft在2004年该公司创立20周年大庆时公布的作品，号称"回归RPG游戏乐趣的原点"。游戏的风格十分独特，与现在强调复杂系统、追求华丽画面的"大作"大相径庭。玩家将扮演误入异世界的少年，与众多伙伴一起展开寻找返回自己世界的道路之旅。**游戏的最大特色是对应NGC的网络功能，玩家可以免费上网与同伴共同展开冒险，**也可以自己创建世界邀请其他玩友加入。每名玩家所创建的世界都会有所不同，而不同玩家的加入也会使得这些世界发生不一样的变化，从而令整个游戏的流程产生丰富的变化，参与游戏的玩家也可以获得一定的奖励。



五月

E3展三大次世代主机全面公开

5月12日，微软通过MTV电视台率先公开了X360，游戏业界对次世代主机的关注开始进入高潮。5月16日，在微软的E3展前发布会上，微软“口出狂言”，宣称X360的目标是10亿用户！本届E3展微软提供了X360的游戏试玩，成为全场最大的焦点。不过当时的试玩机是性能只有30%的开发机，很多游戏出现了丢帧、死机等现象。





5月16日，索尼的E3展前发布会完全围绕PS3，索尼将PS3称为“电脑娱乐的超级计算机”，218GFLPS的浮点运算能力令人惊讶。现场演示的大批PS3游戏影像引起了极大争议，尤其是《杀戮地带2》更是成为争论焦点。

5月17日，任天堂在E3展前发布会中公开了“革命”的主机造型，宣称其性能为NGC的2～3倍，不过没有任何游戏影像。此外任天堂还公布了超迷你的GBM。

Namco Bandai合并

5月2日，Namco与Bandai召开联合新闻发布会，宣布将于10月1日正式合并，成为Namco Bandai Holdings Inc.两家公司采用换股的方式进行合并，Bandai持有新公司57%的股份，而Namco拥有43%。两家公司合并后原Bandai六大业务部门以及Namco四大业务部门将会整合为五大事业部门，游戏业务年营业额超过1000亿日元。三年内Bandai Namco的销售收入将会达到5500亿日元，利润达550亿日元。

山内溥正式退位

77岁的前任天堂社长山内溥宣布正式退出公司董事会，退任后山内溥会继续担任公司的顾问，并且继续持有任天堂10%的股份，不会对公司业务进行干涉。山内溥是2004年日本纳税额最高的游戏业内人士，纳税额是4.85亿日元，在日本排名第41位。

Takara、Tomy合并

Takara与Tomy于5月中旬宣布将于2006年3月1日正式合并，成为Takara Tomy，其英文注册名为Tomy Company，LTD.，Tomy的公司结构得以保留，而Takara内部将会被拆散并入Tomy。

飞驰竞速	Microsoft	5月3日	★★★★★
Xbox	Forza Motorsports	RAC	UCG评分：—
	1～2人　推荐玩家年龄　全年龄	美版	推定销量　—
	49.99美元　对应Xbox LIVE		文：多边形



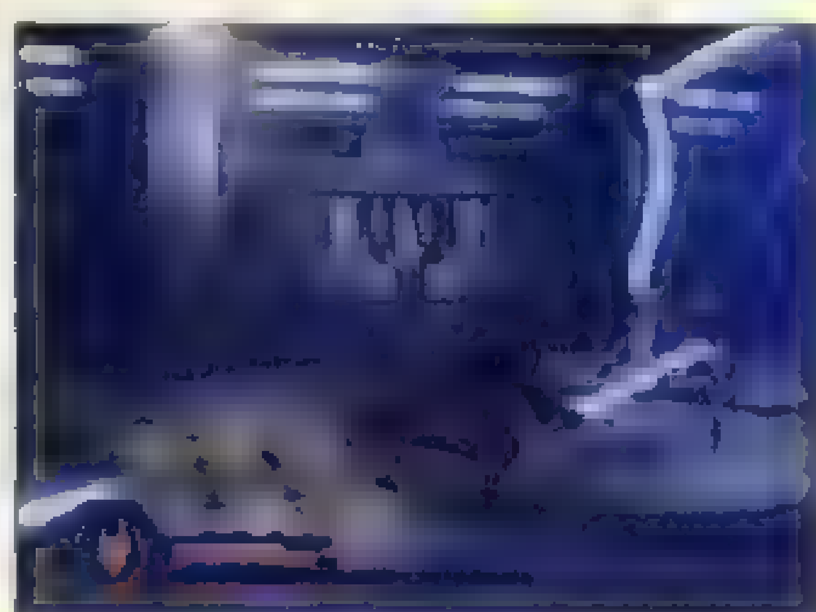
《飞驰竞速》是一个充满吸引力和挑战性的游戏，而且绝对是Xbox上最好的赛车游戏之一。**游戏包含了来自60多个厂商的超过230种车型，赛道涵盖了包括城市街道，世界各地的真实赛道和虚拟原创赛道在内的各种类型。**从驾驶的角度来说，本作是一个相当复杂的游戏，但它也能很好地适应不同水平的玩家，当所有默认的驾驶辅助系统都打开的时候，你几乎一开始就可以在东京的发夹弯或拉古纳塞卡的螺旋弯中穿行了，而对于高级玩家来说，细致而真实的调整系统将满足你的任何要求。画面方面表现绝佳，而完全中文版的推出更是让国内玩家兴奋不已。



星球大战Ⅲ 西斯的复仇	LucasArts/The Collective	5月4日	★★★☆☆
多机种	Star Wars Episode III：Revenge of the Sith	ACT	UCG评分：24
	1～2人　推荐玩家年龄　13岁以上	美版	推定销量　180万
	49.99美元　对应Xbox及PS2		文：邪魔天使



《西斯的复仇》作为“《星战》系列”电影的最后一部，尚未公映便推出了本作。**游戏中最吸引人的部分显然是那些穿插着的电影片断，过场情节基本上以电影情节来衔接，**让电影迷大赞。游戏的情节都是大家耳熟能详的情节，但一些原创情节的加入给玩家带来了新的感受，比如阿纳金杀死欧比旺和西斯皇帝，自己成为了银河系的霸主等。电影中一些没有交待的情节在游戏中也有描写。游戏中可以习得绝地武士的许多技能，在战斗中如何合力运用这些技能将决定通关的速度，但游戏整体难度不是很高，上手也比较容易。不过美版动作游戏打击感不足的毛病在本作中依旧存在。



前线任务在线	Square Enix	5月12日	★★★☆☆
PS2	FRONT MISSION ONLINE	S·RPG	UCG评分：—
	多人在线　推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量　29万
	5800日元　对应PlayStation BB Unit		文：十六夜



游戏中玩家将分为U.S.N.和O.C.U.两个敌对阵营。开始游戏后玩家可以选择自己的性别、相貌、阵营。游戏的战斗分为战前准备，正式战斗还有战斗结束后的战利品分配三个部分。战斗开始前玩家要在自己的营地内为自己想要完成的任务集合同伴，并且要根据任务的性质来选择自己的机体。战斗开始后玩家需要控制自己的机体去完成任务，最后是任务完成后的战利品分配，一般由队长根据队员的需要进行分配。随着完成的任务不断增多，玩家的军衔也会得到提升。总的来说，**此游戏是一个非常讲究配合的游戏，难度也挺高，**再加上过于现实的世界观，所以整体在线人数并不是很多。



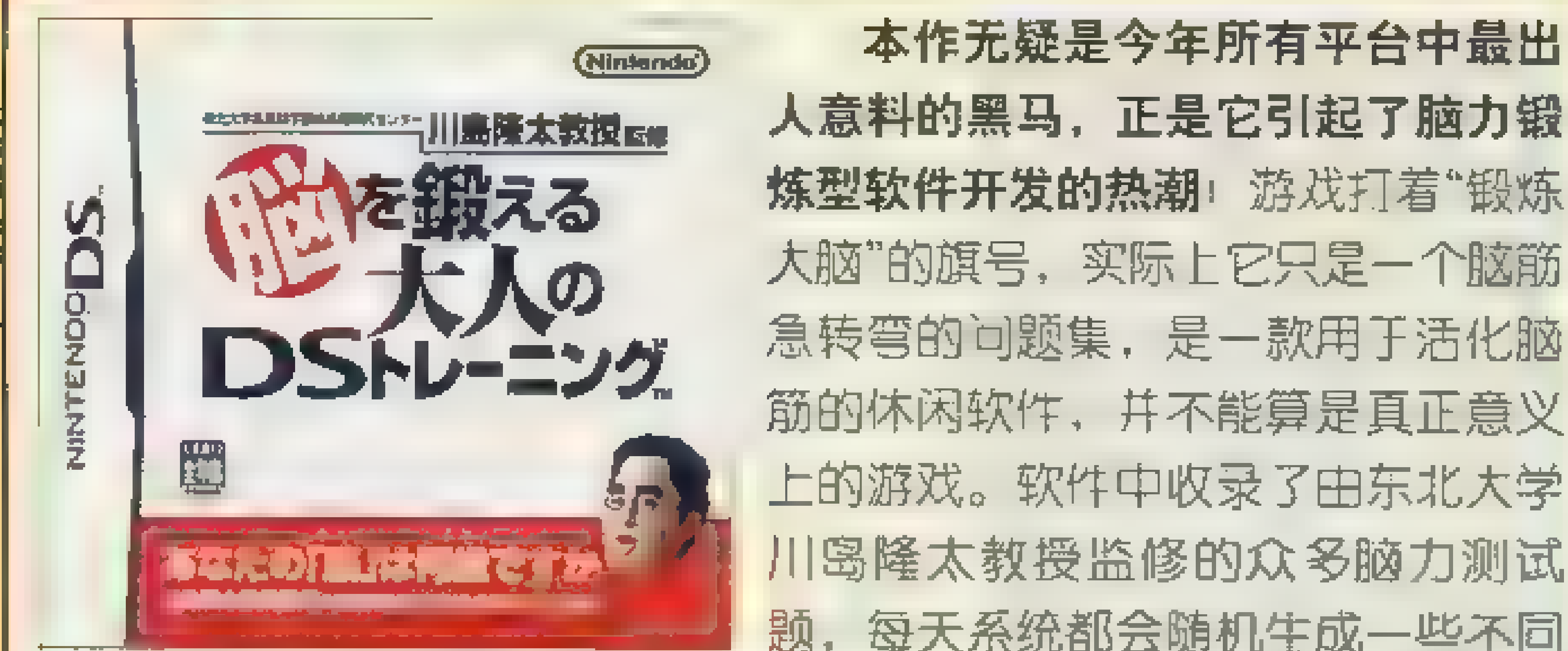
摇摆大金刚	Nintendo	5月19日	★★★☆☆
GBA	ぶらぶらドンキー	ACT	UCG评分：—
	1～4人　64M　推荐玩家年龄　全年龄	日版	推定销量　11万
	3800日元　对应GBA专用通信对战线		文：沙罗



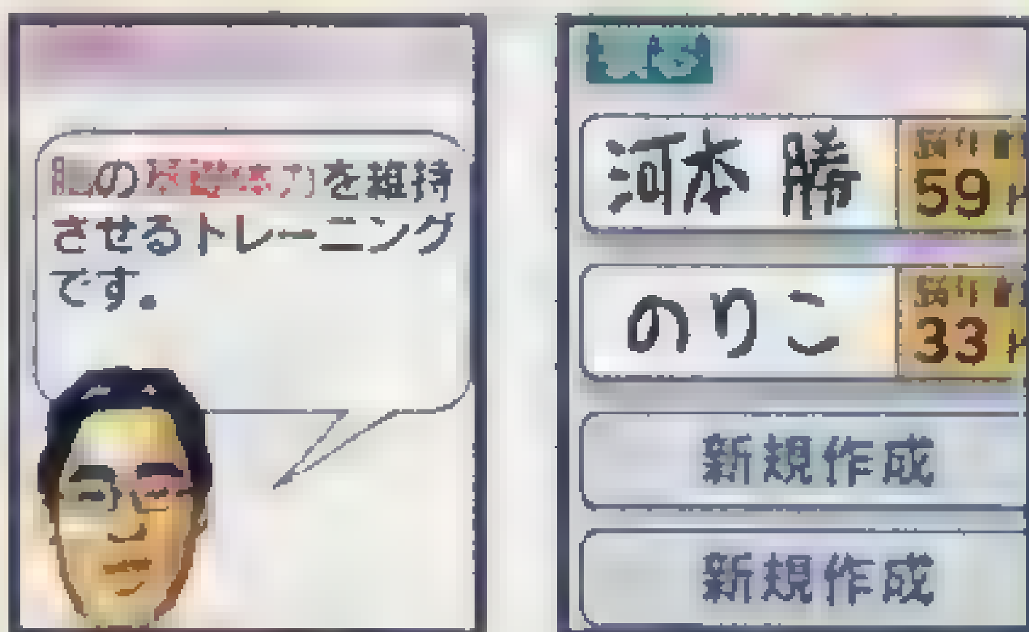
又一款以大金刚为主角、以热带丛林为舞台的动作游戏。不过游戏以“摇摆”为名，因此内容也与一般《大金刚》作品有所不同。游戏的主要按键只有L键、R键，它们均是“摇摆”动作的基本，在每个一关卡中，玩家们都要操纵大金刚利用舞台中的树枝等物体完成攀爬、移动、跳跃等动作，并最终到达终点。不过除了L、R两键外，还要掌握跳跃时松开按键的时机、利用多种动作解除各种机关等技巧。**整个操作过程自由轻松，玩起来也不容易觉得厌烦。**除了单人游戏的冒险模式以外，本作还提供了可供4人同时游戏的对战模式。玩家可以操纵能力各异的金刚角色进行各种各样的竞技游戏。



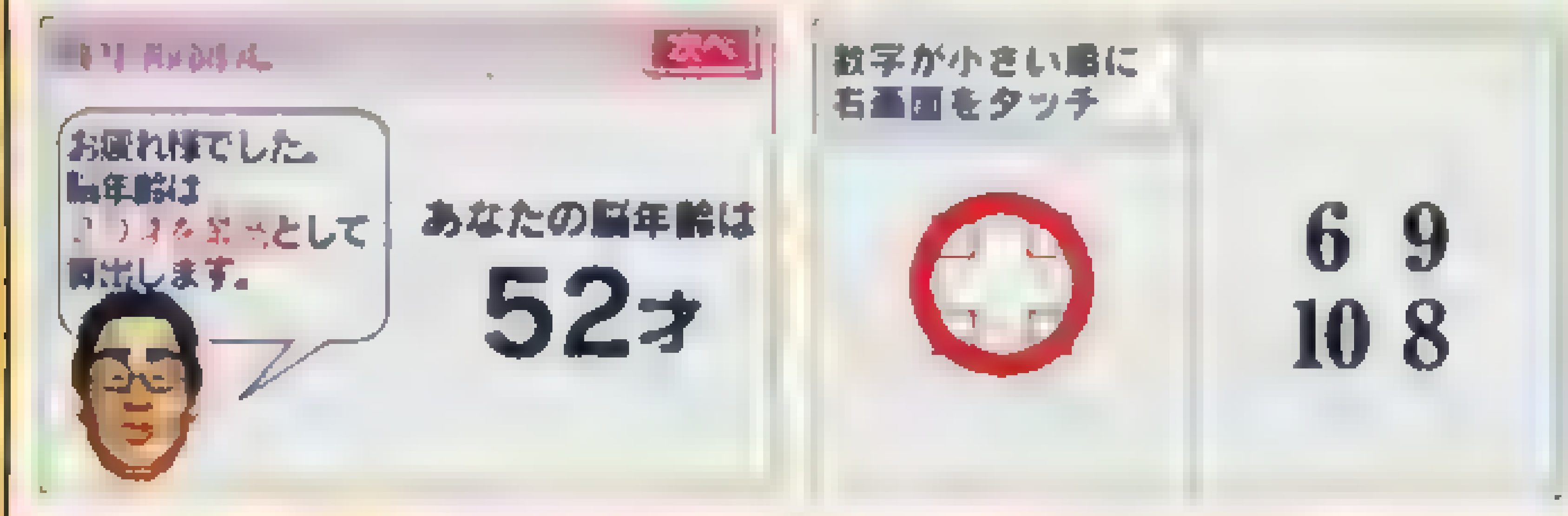
东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 锻炼大脑的成人DS训练	Nintendo	5月19日	★★★★☆
NDS 東北大学未来科学技術共同研究センター 川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング		PUZ	UCG评分
1-16人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 101万
2800日元	无对应周边		文：阿修罗



本作无疑是今年所有平台中最出人意料的黑马，正是它引起了脑力锻炼型软件开发的热潮！游戏打着“锻炼大脑”的旗号，实际上它只是一个脑筋急转弯的问题集，是一款用于活化脑筋的休闲软件，并不能算是真正意义上的游戏。软件中收录了由东北大学川岛隆太教授监修的众多脑力测试题，每天系统都会随机生成一些不同的题目。通过回答这些题目，玩家在机械的工作中日益僵化的脑筋会被再度调动起来。游戏的成功之处在于当中所收录的各种测试题都十分简单有趣，不需要玩家投入太多精力，操作上则充分运用了NDS的触摸屏、麦克风机能，将玩家从一成不变的十字键和按键组合上解放了出来。更为难得的是，软件很好地控制了玩家所需要付出的精力和时间，每天短短的几分钟测试时间既能充分起到锻炼大脑的效果，也不至于让玩家沉溺其中耗费过多精力，还充分体现了软件的便携性——玩家完全可以在等待公车的短暂时间内完成当天的测试。软件提供了测试玩家大脑年龄的功能，系统会根据玩家做题所花去的时间以及答题的正确率来判断玩家的脑龄，是一项很有趣的功能。对于国内玩家来说，虽然本作中有不少涉及日文发音的题目，但是其他诸如“三角心算”类型的题目依然能够起到锻炼大脑的作用。如果对自己的脑力不太放心，买来每天锻炼一下也是不错的事情。



▲本作完全不强调画面和音效的华丽，而是从根本上来考虑锻炼使用者脑力的方法，很有挑战性。



SD高达 G世纪DS	Bandai	5月26日	★★★★☆
NDS SDガンダム Gジェネレーション DS		SLG	UCG评分 23
1人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 8万
5800日元	无对应周边		文：十六夜



广受好评的“《SD高达》系列”在NDS上推出的首款作品。收录了大量在动画原著中出现过的机体、机师以及事件。游戏的风格与玩法与GBA上的《SD高达G世纪advance》很相似，不过在画面和音乐上有了一定提升。玩家可以在游戏中通过捕获，开发等方式获得各种强力机体。游戏中的单位可以组成小队进行战斗，如何组合出一支强大的小队也是游戏的一大乐趣。本作对原著剧情的改编应该说是高达题材的游戏中比较出彩的，此外还加入了WSC版《独眼高达》的剧情以及本作的原创人物及机体。**游戏中的隐藏要素非常丰富，是一款值得玩家投入时间的优秀作品。**



NAMCO x CAPCOM 梦幻大决战	Namco Monolith	5月26日	★★★☆☆
PS2 ナムコ クロス カプコン		S·RPG	UCG评分：24
1人	推荐玩家年龄：12岁以上	日版	推定销量：13万
6800日元	无对应周边		文：纱迦



令人惊异地将Namco和Capcom两大厂商旗下的众多经典角色欢聚一堂，单凭这点便足以构成玩的理由。**游戏收录了来自26个知名游戏系列中的200多名游戏角色，其中主要人物多达102名。**游戏强调剧情，不但有超强的剧本，还有豪华声优阵容出演，其充实度令人咋舌。游戏的音乐也是一大卖点。每个角色都有自己的专属音乐，这些音乐多来自于各个原作中，其经典程度足以令老玩家落泪。

游戏采用S·RPG方式进行，每一个作战单元由1～2名角色构成，行动顺序由AP来决定，玩家在行动前还必须考虑AP的消费。战斗时玩家要自行输入攻击指令，由基本的5种攻击指令可以衍生出丰富多彩的连续技，追求高攻击力或高连击数都有回报。玩家输入攻击指令的时机也会影响攻击效果，这使得游戏还带有朴素的动作游戏成分。游戏中还有合体攻击的设定，使出合体攻击时会出现漂亮的特写画面，绝对有一见的价值。



▲超越作品界限的合体攻击是本作的一大特色。

但由于每次战斗都要由玩家手动完成，导致游戏节奏非常缓慢。再加上游戏长度高达50话，即使只通关一遍也要花掉大量时间。另外作为一个S·RPG作品，游戏的关卡设计缺乏变化，到后期每一话的敌人增援次数过多，拖垮了游戏节奏。隐藏要素过少也是一个缺点。

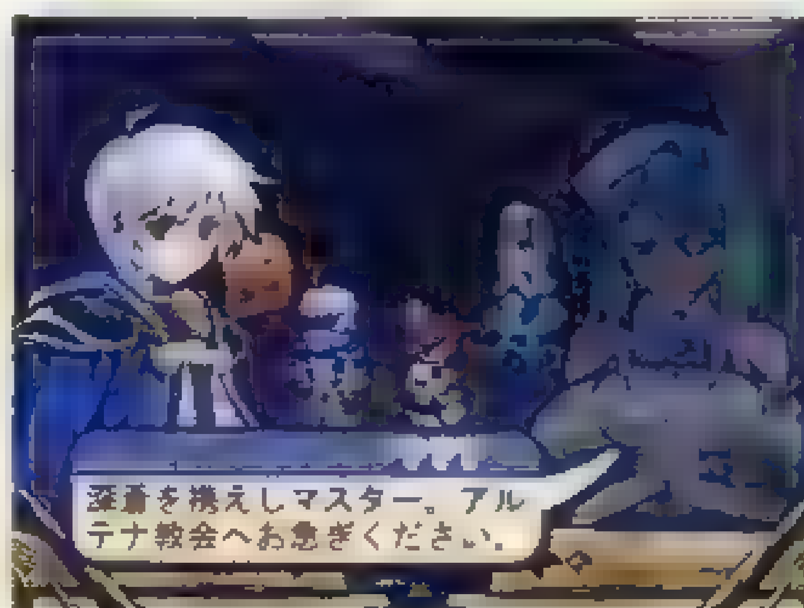




伊莉丝的工作室 永恒玛娜2	Gust	5月26日	★★★★☆
PS2 イリスのアトリエ エターナルマナ2		RPG	UCG评分：25
1人	推荐玩家年龄：13岁以上	日版	推定销量：5万
6800日元	无对应周边		文：猫太



2005年发售的大作特别多，其中RPG类系列新作也占了一定的比例。这款由“《工作室》系列”派生出的RPG《永恒玛娜2》是一道清新的风景线。“《工作室》系列”的最强卖点就是“调合”系统，把所有努力寻找到的材料混合成各种道具、装备等新奇的玩意，再利用这些工具战斗、解谜就是该系统的最大乐趣所在。而本作中，这个调合系统将再度加强，**新增的武器合成以及战斗节奏的加强令前作相当累赘的战斗变得异常紧凑。**男女主人公在两个不同世界经历了不同的遭遇，通过互相帮助，最终阻止了毁灭世界的阴谋。无论从剧情上和系统都值得推荐给诸位玩家。



半熟英雄4 七英雄物语

Square Enix | 5月26日 | ★★★☆☆

PS2 | 半熟英雄4 7人の半熟英雄 | RPG | UCG评分：23
1人 | 推荐玩家年龄：全年龄 | 日版 | 推定销量：6万
6800日元 | 无对应周边 | 文：D・S



"《半熟英雄》系列"一向都是恶搞爆笑的极品，本作自然也不例外。作为系列系统核心的"蛋兽"在本作中也大大增强，共有百余种之多，形态功能各异(造型也极其猥琐……)。游戏的战斗方式非常考验玩家脑子里的策略含量，你要先在大地图上调兵遣将方能与敌人进行遭遇战，不过进入战斗后则是夸张的"百人VS百人"大乱斗，如果连点按键攻击的频率不够快可是很吃亏的哦。在战斗阵形的布置上，共有"剪刀、石头、布"三种相生相克的阵容，所以一味猛冲也是不行的。当召唤出蛋兽助拳后，战斗就会转变成传统的回合制，而蛋兽们怪异的招式则足以令人喷饭。



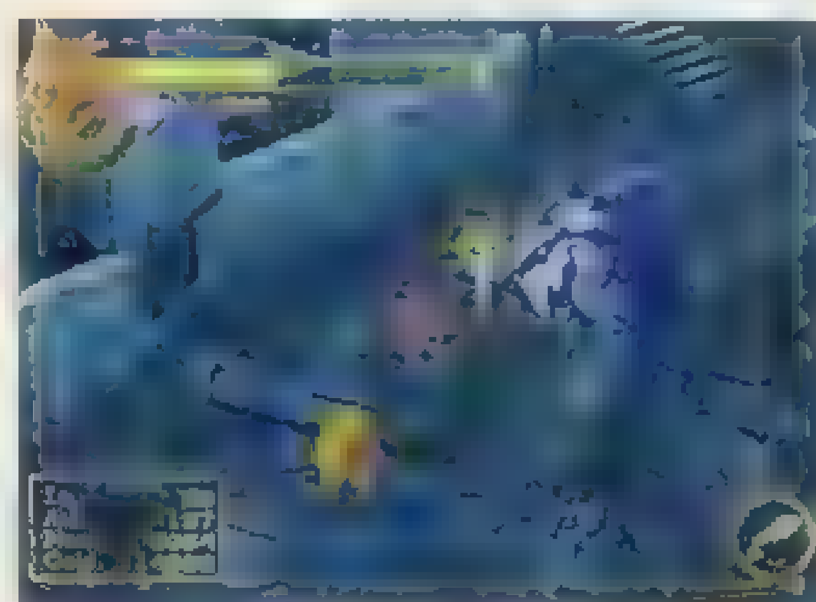
伊苏IV 太阳面具

Taito | 5月26日 | ★★★☆☆

PS2 | イース IV Mask of the Sun a new theory | A・RPG | UCG评分：21
1人 | 推荐玩家年龄：全年龄 | 日版 | 推定销量
5800日元 | 无对应周边 | 文：少罗



日式A・RPG游戏的鼻祖之一——"《伊苏》系列"在PS2平台上推出的第三款作品。本作是曾经于SFC上推出并受到玩家极大好评的4代。由于4代的故事紧接初代和2代之后，对前两作的故事进行补完的同时更揭开了许多以前留下的谜团，因此在系列中也占用比较重要的地位。作为一款移植版作品，**游戏的画面、音乐到故事本身，都经过了重新编制，战斗系统部分还加入了弱、中、强三种不同力度的攻击以及属性不同的圣剑系统**，使战斗以及解谜显得更加丰富精彩。但令人遗憾的是，游戏的读盘时间与3代移植版相比依然显得过长，配音的声音过少，这让不少系列老玩家感到失望。



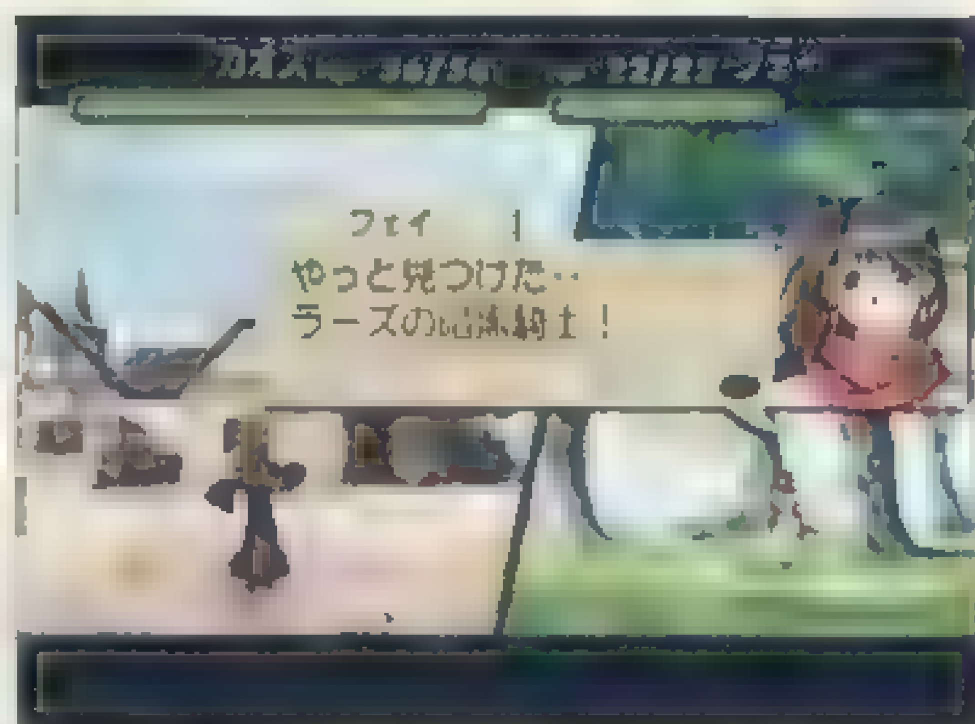
泪之指轮传说 贝里克物语

Enterbrain | 5月26日 | ★★★★★

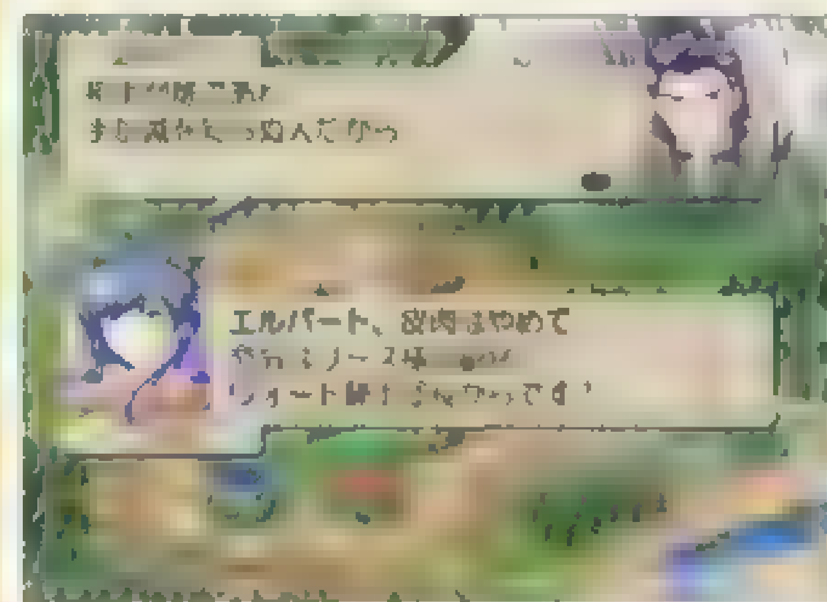
PS2 | ティアリングサーガシリーズ ベルウィックサーガ | S・RPG | UCG评分：25
1人 | 推荐玩家年龄：全年龄 | 日版 | 推定销量：18万
6800日元 | 无对应周边 | 文：少罗

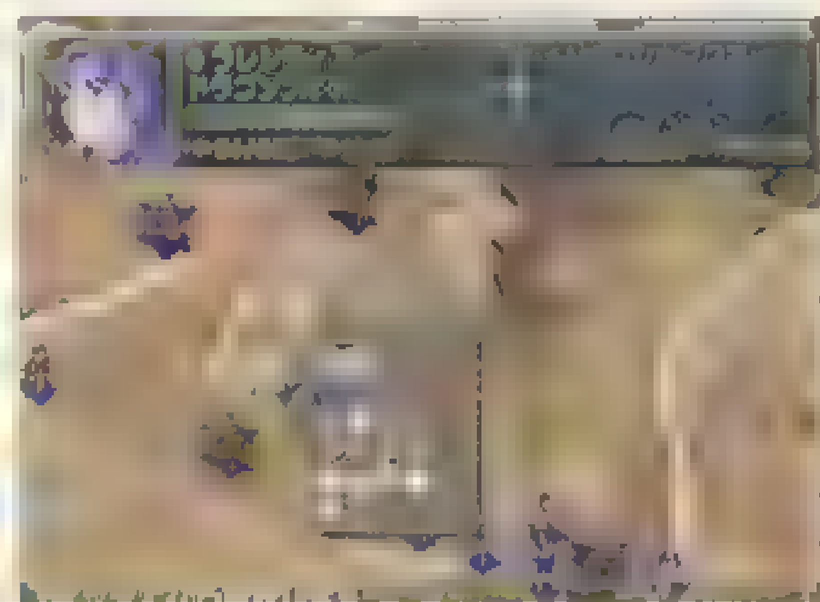


本作是2001年5月发售的PS版《泪之指轮传说》的系列最新作。由于前作出自著名游戏《火焰之纹章》的生父加贺昭三之手，因此该系列也一直受到了玩家们的广泛关注。与前作的世界完全不同，本作的故事描述了拉兹帝国与贝里克同盟国之间长达数百年的战争。故事方面最大的特征，在于登场人物众多，故事世界观庞大而细密。尽管角色多达数十人，但新加入的外传关卡以及插篇的故事描述方式却将各个角色形象以及复杂的人物关系生动地刻画描述了出来。战斗系统方面，和前作以及《火焰之纹章》等作品相比，**本作大大加强了对玩家的战术、战略性方面的要求，系统变化之大已彻底脱离了前作以及《火纹》的框架**。由敌我双方人数来决定行动次数、同回合制、六边形的移动方格、攻击被躲后遭反击、团队运营、奖金委托工作等等，任何一个要素，都是前作中所没有的。不过由于系统的变更过大，也使得游戏变得不易上手，难度也非常之高。这些特色虽然能够吸引许多喜欢高难度的"火纹FANS"，但同时也失去了大批对游戏"望而生畏"的大众玩家。另外，玩家所率领的，不过是同盟军中一介小国的骑士团而已，自始至终都在极小的范围内作战，这与游戏中那庞大的世界观和大陆版图形成了鲜明的反差，更无法体现出古代战争的壮阔场景。



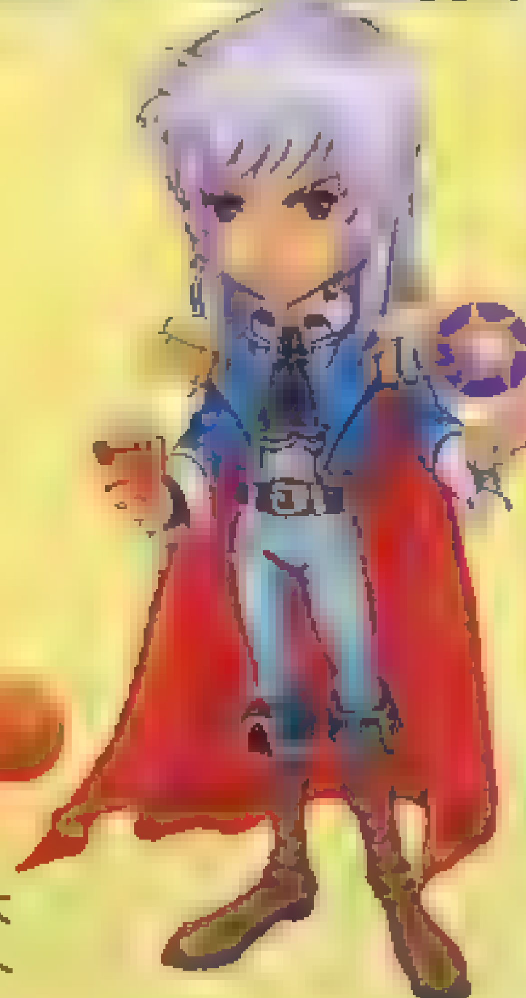
▲游戏的战斗画面显得有些落后于时代。





2005年度小编心目中的十佳游戏

- 王国之心II
- 零 刺青之声
- 使命召唤2
- 生化危机4
- 世界足球 胜利十一人9
- 第3次超级机器人大战α 终焉的银河
- 灵魂能力III
- 铁拳5
- 战神
- 深渊传说



对于本人来说2005年最大的收获就是《王国之心II》的发售，这也是去年少数几个我没有攻略研究任务却通关的游戏。另外《灵魂能力III》和《铁拳5》则是卡伦这几年来仅有的两款长期玩的格斗游戏，虽然说水平差了点，但也沉浸在与人对战的趣味中乐此不疲。粗粗算了一下，今年玩的游戏数量应该要远远高于2005年，除了必玩的《女神侧身像》续作和《最终幻想XII》外，还有许多去年的游戏等着我去补玩啊。

救世主降临 觉醒

Majesco Games | 5月31日 | ★☆☆☆☆

XBOX | Advent Rising | ACT | UCG评分：18
1人 | 推荐玩家年龄：全年龄 | 美版 | 推定销量：－
49.99美元 | 无对应周边 | 文：阿修罗

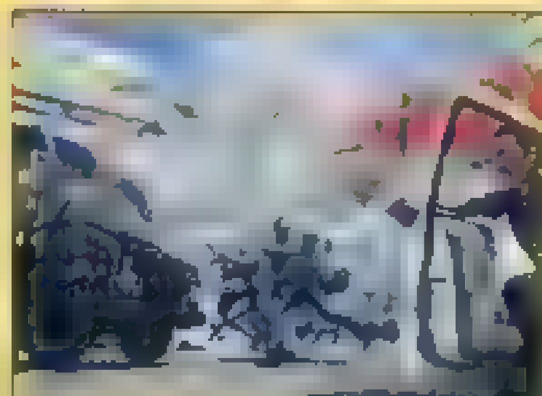


相对于游戏本身的素质来说，厂商在宣传方面所花的精力给人留下的印象要更加深刻一些。作为Mejesco所构思的大手笔三部曲中的第一部，厂商特地邀请了美国著名的科幻小说作家奥森・斯科特・卡德来编写剧本，游戏中的配乐也是由著名的摩门教唱诗班所演唱的，他们企图在这部作品中融入ACT、FPS和AVG等多种游戏元素，创造一个前所未有的超大作。然而由于开发者本身技术实力的不足，游戏最后成为了一个大杂烩，包含了所有要素，但是每一种要素做得都很不到位。**过于复杂的系统使得游戏显得极为混乱，剧本和音乐也没能体现出应有的魅力**



六月

美日共抵暴力游戏



6月7日，日本神奈川县宣布禁止向未成年人销售《横行霸道Ⅲ》，该作因此成为日本游戏史上第一款因为暴力内容被禁的游戏，随后崎玉县也出台了类似的政策，大阪也宣布将于9月出台暴力游戏管制措施。以Capcom为代表的游戏厂商宣布考虑起诉神奈川县政府，认为其触犯了自由言论权。日本规模最大的暴力游戏争论就此爆发。同一个月，CNN名主持人Nancy Grace在其法律主题的电视节目中公开抨击《25 to Life》，其后前美国第一夫人希拉里等参议员也加入到抵制暴力游戏的运动之中。

中情局渗入游戏业

美国中央情报局（CIA）资助的In-Q-Tel公司宣布将与Destineer制作室合作，为CIA开发尖端情报安全技术。In-Q-Tel成立于1999年，每年都会获得CIA 4000～4500万美元的资助，以研发情报及国防安全技术。而Destineer则是因为与美国海军陆战队合作开发的军事射击游戏《近战：初战》而被In-Q-Tel的首席执行官Gilman Louie看中。

GB系列《口袋妖怪》销量过亿

任天堂宣布“《口袋妖怪》系列”仅在GB系列掌机上的销量就已经突破1亿套大关，截至2005年3月31日，任天堂共在掌机上推出了12款《口袋妖怪》，总销量为10086万套。2004财年发售的《口袋妖怪：火红／叶绿》销量达到了609万套，《口袋妖怪 绿宝石》为172万套。

索尼微软撕破脸

索尼与微软高层在E3展之后抛弃了以往的绅士风度，在接受主流媒体采访时公然讽刺对方的次世代主机。久多良木健宣称X360性能不佳，只能算Xbox1.5，而PS3极具革命性，可以算是PS3.5。久多良木健表示，X360在创新性上不仅比不上PS3，甚至连PS2都不如。Xbox事业部首席执行官Robbie Bach则表示，索尼的新闻发布会索然无味，PS3只能以空壳和CG动画示人。

《吃豆人》入选吉尼斯

Namco在横滨召开了创社50周年庆祝活动，共有2000多名职员出席。吉尼斯世界记录的审查员David Hawksett当场向Namco颁发了《吃豆人》的吉尼斯世界记录证书，将Namco的这一成名作评选为“最成功的街机游戏”。

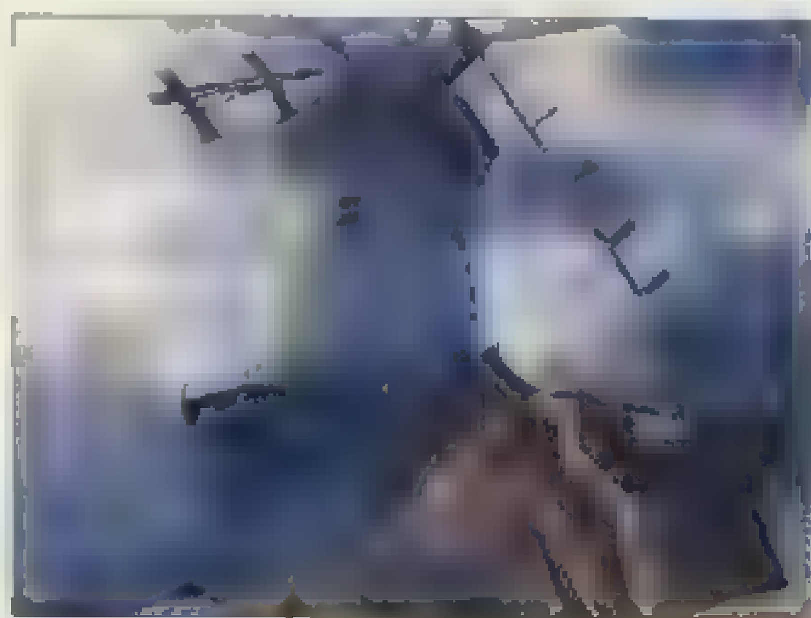
环球、福克斯合拍《光环》

环球影业与二十世纪福克斯联手获得了《光环》电影版的拍摄和发行权。环球获得国内发行权，而福克斯获得国外发行权，微软将会获得500万美元的授权金以及10%的票房收入。该片最晚将于2007年上映。

荣誉勋章 欧洲强袭	EA	6月7日	★★★★☆
多机种 Meda of Honor European Assault		FPS	UCG评分 22
1～4人	推荐玩家年龄：13岁以上	美版	推定销量：－
44.39美元	对应机种为NGC、PS2及Xbox		文：星夜

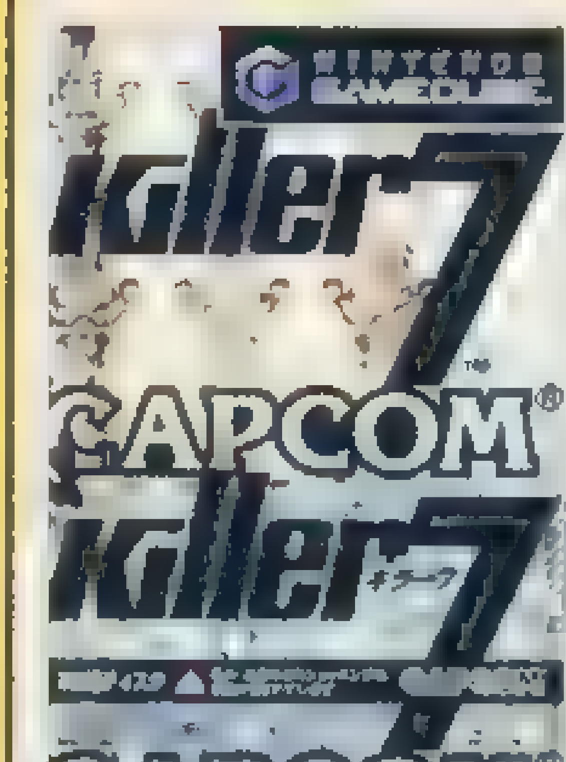


本作原定名为《战犬》，由好莱坞知名剧作家John Millus（代表作为《大白鲨》、《现代启示录》）制作剧本。玩家扮演的是OSS（即中央情报局的前身）官员William Holt，通过各种小型任务为大规模战斗作准备。时间为1942年至1944年。**《欧洲强袭》是全系列最注重探索的游戏，有着丰富的分支路线，甚至分支任务本身也有分支任务。**可惜战役流程极短，任务总数为11个，分布在四大地区。



五六个小时即可通关。虽然EA洛杉矶制作室对引擎进行了改良，使其可以呈现火爆的战争感觉，不过以如今的标准来说，本作的画面确实一般。

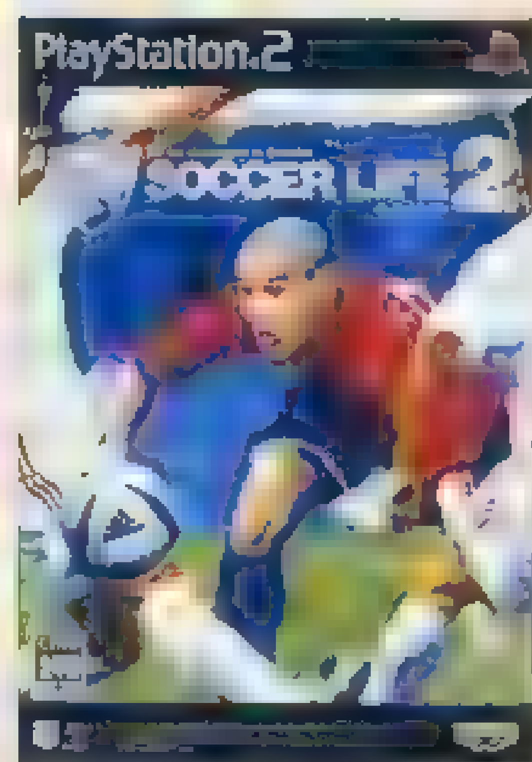
杀手7	Capcom	6月9日	★★★☆☆
多机种 Killer 7		A·AVG	JCG评分 23
1人	推荐玩家年龄：18岁以上	日版	推定销量 3万
6800日元	对应机种为NGC及PS2		文 阿修罗



这是一款相当另类的AVG游戏，风格怪异的剧本、诡异的画面、FPS式的战斗，一切似乎都在向玩家表明，游戏的制作人三上真司依然有着无穷的想象力。在游戏中玩家需要操纵一名有着7种人格的职业杀手，**这名职业杀手的外貌和能力会随着性格的转变而发生极大的变化，而游戏中的战斗与解谜也和这性格转变的系统息息相关。**战斗系统类似FPS，在技能升级以及弱点系统的帮助下，展现出了普通FPS所没有的“华丽”场面。由于是18禁游戏，所以作品中充斥着大量暴力场面以及晦涩诡异的世界观，需要深入玩下去才能理解其内涵。游戏最大的缺点就是读盘比较频繁。



足球人生2	Banpresto	6月9日	★★★☆☆
PS2 サッカーライフ2		S.G	JCG评分 －
1人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 7万
6120日元	无对应周边		文 阿患



“《足球人生》系列”以单个球员为育成对象，横跨一个球员从青少年到退役的职业生涯。本作以世界足球的中心——欧洲为主要舞台，**玩家可以亲手把默默无闻的替补培育成星光灿烂的球星。**游戏中可以细致设定球员的战术、跑动范围、擅长技能等等。通过在俱乐部中的刻苦训练提高自己的能力，同时与教练和队友搞好关系，争取上场比赛的机会。获得好的表现后就有机会转会去



拥有更好的训练设施、更棒的教练、更广阔发展空间的大俱乐部。除了足球外，游戏还有与女生交往的部分。子辈可以继承父亲的部分能力，让你的足球人生在下一代的身上继续发扬光大。

重装机兵传说 砂尘之锁	Success	6月9日	★★★☆☆
PS2 METAL SAGA 砂尘の锁		RPG	UCG评分：23
1人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：9万
6800日元	对应PlayStation BB Unit		文：D·S



这是一个流行怀旧的年代，这款游戏也正是一个怀旧的符号：没有CG动画，没有精妙旋律，甚至没有半句语音，然而，这恰恰也正是游戏返璞归真之处。玩家在游戏中并非扮演着某个角色，而是作为虚拟世界的一个过客，以旁观者的角度静静体会着这个世界，通过不断寻找和改造战车来增强实力，挑战更强的通缉犯来获得大笔赏金，在荒废的世界里创造属于自己的传说。**在这个游戏里，“战车”是最主要的关键词，它控制着游戏中的一切。**你惟有通过获得的金钱和零件来逐渐改造战车，才能在BOSS战中应付自如，如果您曾经玩过FC上的前作，一定会乐趣倍增！



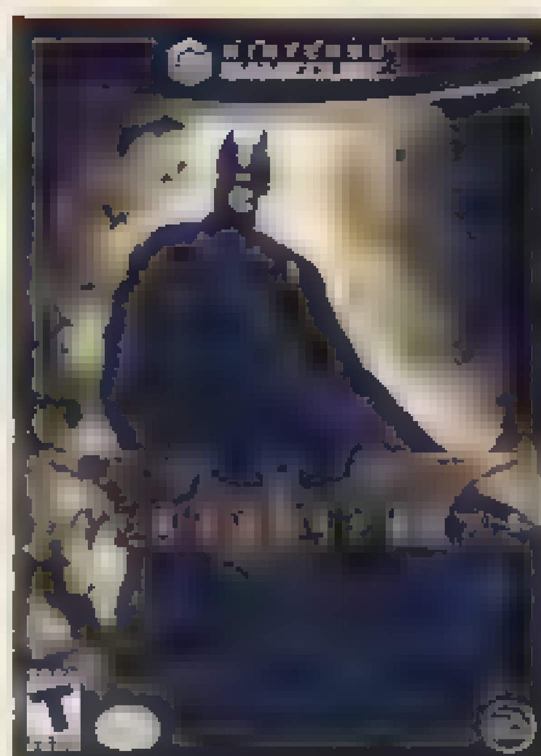
喧哗番长	Spike	6月9日	★★★☆☆
PS2 喧哗番长		ACT	UCG 评分：—
1人	推荐玩家年龄 12岁以上	日版	推定销量：9万
6800日元	无对应周边		文：胜负师



这是一款有些像日本高校版的《GTA》的十分另类的ACT。卡通渲染的画面并不出彩，但系统很有特色。玩家将扮演极东高中的番长，对抗黑真联合各高校，逐步成为最强番长。**玩家可通过战斗来提升等级，增加技能，还可以收取同伴，最有意思的就是还能用目光威慑对手。**以"《侍道》系列"行走江湖的Spike推出的作品其重要特点是高自由度，本作亦是如此。除了主线剧情外，玩家可以在城镇中到处探索，可以用打工或勒索来赚钱，可以助人为乐或惹事生非。番长的行动会影响其"男气值"，对游戏的完成度也会发生影响。游戏具有一定难度，但也有独特的乐趣。



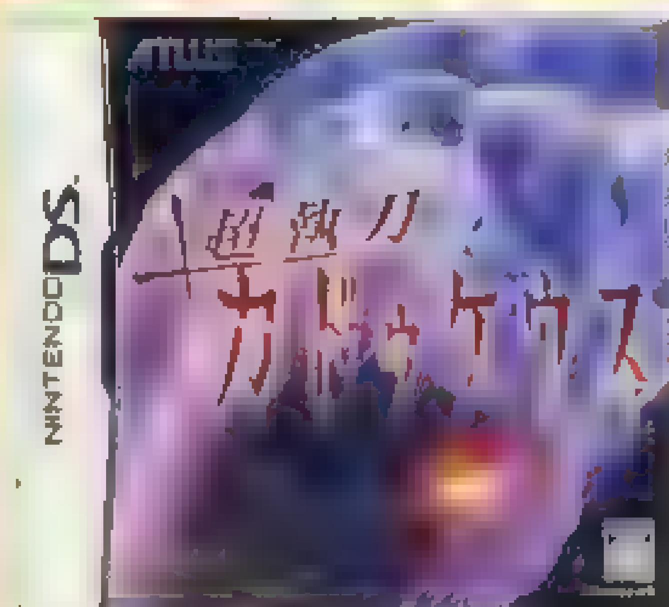
蝙蝠侠：开战时刻	EA/Eurocom	6月14日	★★★☆☆
多机种 Batman Beg ns		ACT	UCG 评分：22
1人	推荐玩家年龄：13岁以上	美版	推定销量 —
39 99美元	对应机种为NGC、PS2及Xbox		文：星夜



与同名电影一样，本作颇为令人失望。游戏采用了潜入式游戏的玩法，蝙蝠侠可以做出各种秘密行动的动作。本作的剧本是由《分裂细胞：明日潘多拉》的剧本作者JT Petty编写的。**"恐惧槽"是本作的一大特色，蝙蝠侠可以看到敌人的心跳速度**，以此判断其恐惧度，在敌人极其恐惧的情况下可以不战而胜。提高敌人恐惧度的方法就是在环境中制造噪音，使其产生[illegible]绪。不过这样的方式重复了几次之后就会觉得非常无聊。本作的10个关卡中有两个是驾驶任务，驾驶过程中能将敌车撞飞，非常爽快，不过这些任务都很短，并且缺乏趣味性。



超执刀 医神之杖	Atlus	6月16日	★★★☆☆
NDS 超执刀 カドゥケウス		AVG	UCG 评分：24
1人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：—
4800日元	无对应周边		文：阿修罗



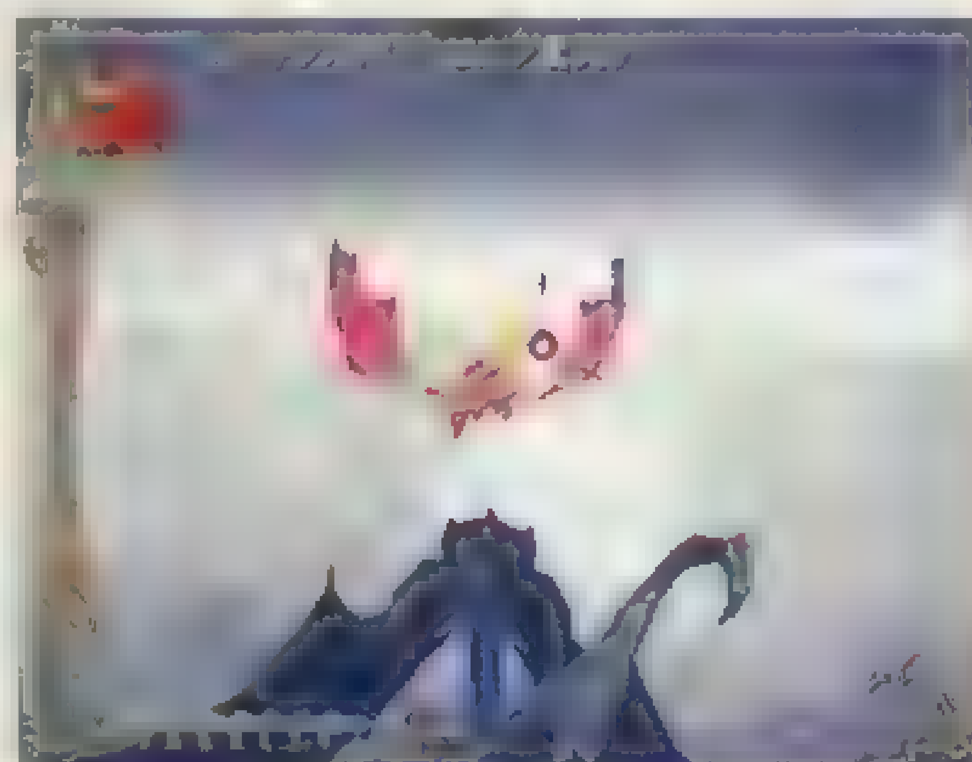
这是一款将AVG与手术模拟要素相结合的作品。游戏在画面音效方面并没有什么突出的表现。与NDS上题材相似的《研修医 天堂独太》相比，本作的AVG要素相对来说要少一些，不过手术模拟的部分却制作得非常到位。在游戏的过程中，**玩家必须严格按照正规的操作步骤来进行手术，稍有偏差就会引起病人大出血。**超执刀是本作独有的系统，发动超执刀后时间的流逝速度会变慢，玩家就可以赢得更多时间去执行手术了。不过游戏中手术部分的总体难度相当高，助手的提示信息不多且都是日文，即使有超执刀系统的帮助，相信大部分玩家在游戏过程中依然会感到相当吃力。



龙背上的骑兵2 封印之红 背德之黑	Square Enix Cavia	6月16日	★★★★☆
PS2 ドラッグ オン ドラグーン2 －封印の红、背德の黑－		A·RPG	UCG 评分：24
1人	推荐玩家年龄：15岁以上	日版	推定销量：20万
6800日元	无对应周边		文：阿迪



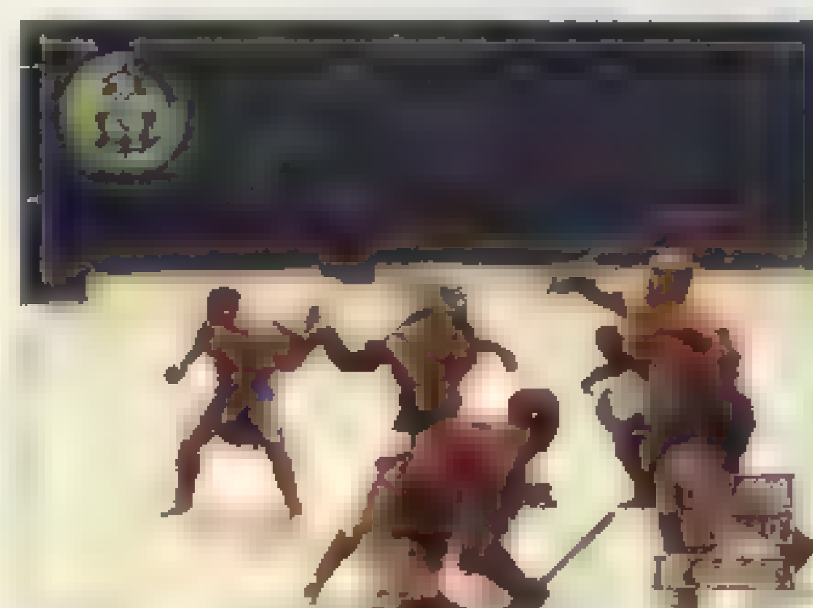
在如今的游戏市场里，一款完全原创的游戏要想存活并取得发展，这是一件很不容易的事情。而"《龙背上的骑兵》系列"以自身的例子告诉我们，优秀的剧情是一款成功的原创游戏必不可少的要素之一！以任务制为主线的流程，每一个章节之间联系紧密，环环相扣。而大量穿插在流程中的精彩CG，更是起到了画龙点睛的作用，很好地起到了描述剧情、展现角色神韵的作用。本作的主题暗喻了现代人类社会的思考信仰与意识本源的矛盾。在脆弱的信仰面前，神与世界都被轻易地颠覆，只有爱的存在，人类才那么的单纯与可爱。本作在系列前作的基础上，进一步强化战斗系统。切换武器就可以切换使用的角色，这对于在长时间的战斗中保持新鲜度和战略性有着显著的帮助。针对不同的敌人使用克制它们的角色，能够起到事半功倍的效果。当连击达到100以后，每增加100下连击都能够获得系统的额外奖励。结合本作的敌人数量来看，这也是鼓励我们多打高连击，爽快感与奖励兼收。除了地上战之外，本作的空中战也得到了大幅度的进化。新增加的龙超杀让战斗变得更有魄力，而随着剧情的发展，龙超杀更拥有多段的进化。**拥有近年少有的优秀剧情、进化后更加爽快刺激的战斗模式、多结局路线、高质量的过场CG**，这是你本年度绝对不应该错过的一款游戏。



角斗士	Koei/Ertain	6月20日	★★★☆☆
PS2 Colosseum: Road to Freedom		ACT	UCG 评分：—
1~2人	推荐玩家年龄：17岁以上	美版	推定销量：—
49.99美元	无对应周边		文：阿迪



关于古罗马角斗士的故事永远都是如此地吸引人，因为它记载了在那个剑与火的年代，人们是如何奋起反抗，争取自由的。由光荣发行的这款《角斗士》支持双人同游，砍杀的爽快感属于中等水平。**本作还设置了部位升级和战斗风格升级的要素，升级后能够丰富角色的战斗技巧，使得战斗精彩纷呈。**本作在80日内的主线流程完结后，还可以探索其他的分支结局。相对于2月推出的《罗马之影》来说，本作在对于武器重量的表现力上略显不足，这主要体现在挥动武器的速度和砍中敌人时的反应上。本作装备系统的左右手腕和脚腕的设置多此一举，个人认为这应该交由系统去自动确认。





坏松鼠 重装上阵

Microsoft/RARE | 6月21日 | ★★★★☆

Xbox
Conke L VE & RELOADED　ACT　UCG评分 25
1~4人　推荐玩家年龄 17岁以上　美版　推定销量 -
49 99美元　无对应周边　文：GOUKI



游戏的开发商RARE是任天堂的前主力第二方厂商，本作也是RARE在Xbox上制作的第一款游戏。游戏以N64版的《坏松鼠》为基础，大幅强化了画面的表现力并增加了在线游戏模式。单机模式方面，主角坏松鼠在酒馆大喝一通之后晕晕乎乎地闯入了一个很无厘头的世界，并稀里糊涂地接受了委托去完成一个又一个莫明其妙的任务，否则自己就有可能会变成狮子大王餐桌的桌脚。游戏的整体风格非常滑稽搞笑，但其中也穿插着大量的脏话和限制级的杀戮场面，所以，看起来卡通味十足的本作被定义为M级。

游戏以任务制的方式展开，不断完成任务才有可能打开新的关卡。关卡设计方面游戏包含了强调战斗部分的动作关卡、强调跳跃的平台关卡、强调动脑子的解谜关卡以及强调驾驶的竞速关卡。各类型的关卡被很巧妙地整合入游戏当中，并且还将许多好莱坞大制作电影的著名桥段融入其中，比如《拯救大兵瑞恩》的奥马哈海滩登陆战、《黑客帝国》第一集最后的大厦内部激烈交火等等，甚至游戏的CG动画也是模仿《终结者2》的开场片段来制作的。



▲坏松鼠毛发的质感制作得相当出色，令人惊叹。

游戏的画面极为华丽，堪称Xbox上数一数二的作品，但在某些场景会出现帧数不足的情况，可以说是本作惟一令人感到遗憾的地方。





超级大战争DS

Nintendo | 6月23日 | ★★★☆☆

NDS
FAM COM WARS DS　SLG　UCG评分 22
1~8人　推荐玩家年龄 全年龄　日版　推定销量 4万
4800日元　无对应周边　文 阿修罗



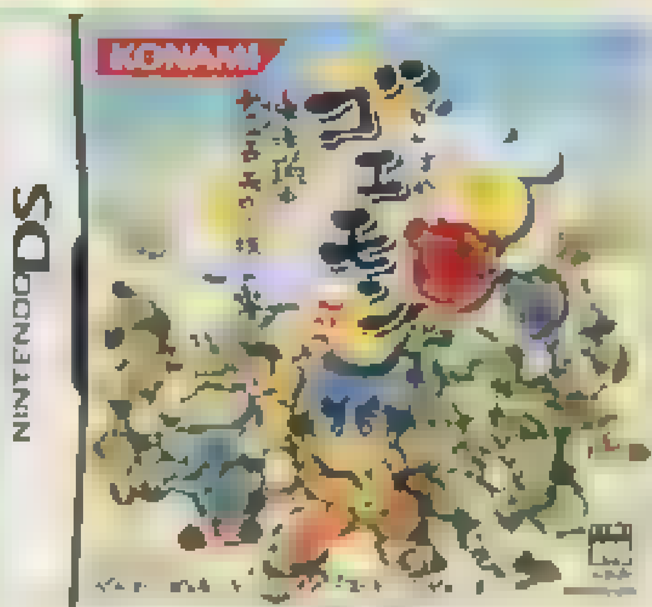
为任天堂开发《火焰之纹章》的IN-TELLIGENT SYSTEM公司的另一部经典作品就是《超级大战争》。这款以现代化战争为主题的SLG在世界各地都拥有不少忠实拥趸，而该作与《火纹》完全不同的战略性正是其成功的一大秘诀。**NDS版以大获成功的GBA版为基础，加入了诸多全新的要素。**空中地面分屏作战充分利用了NDS的双屏机能，双人将军组队战以及新必杀技、FORCE技能的引入则使得战术上的变化更加多样。游戏中引入了触摸屏操作方式，虽然没有传统按键操作方式令人感到亲切，但依然给玩家提供了全新的游戏体验，有兴趣的玩家可以尝试一下。



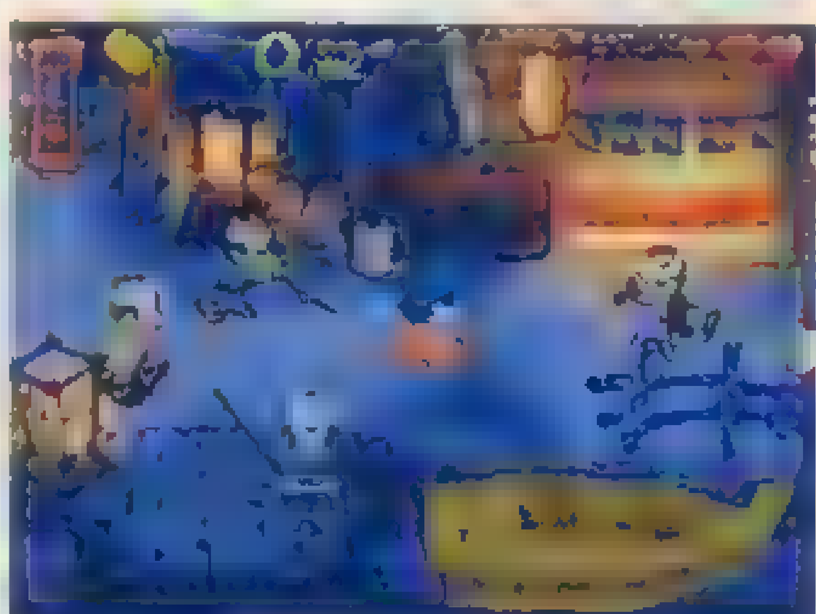
加油！大盗五右卫门！东海道中 大江户天狗归还之卷

Konami | 6月23日 | ★★★☆☆

NDS
がんばれゴエモン 东海道中 大江户天狗り返しの巻　ACT　UCG评分：-
1人　推荐玩家年龄 全年龄　日版　推定销量 -
4980日元　无对应周边　文：多边形



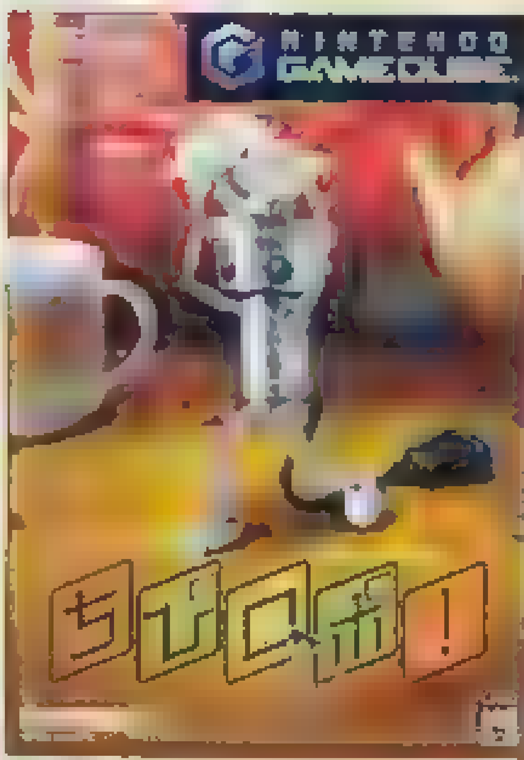
Konami的人气动作游戏"《大盗五右卫门》系列"的最新作正式在NDS复活。**NDS版的《加油！大盗五右卫门》采用了日本传统艺术浮世绘，用水墨画风把江户时代的日本描绘出来。**游戏充分利用了NDS的双屏幕设计，在触摸屏上显示游戏画面，玩家可以利用按键或是触控笔来操控五右卫门的活动，而上方的屏幕则会显示对话或是地图画面。游戏中的BOSS战也很有特色，当进入战斗状态的时候，战斗的画面则会移到上方的屏幕，玩家可以利用触控笔在触摸屏上选择各种指令。相信这个充满古色古香的风格的《加油！大盗五右卫门》绝对可以为各位带来耳目一新的感觉。



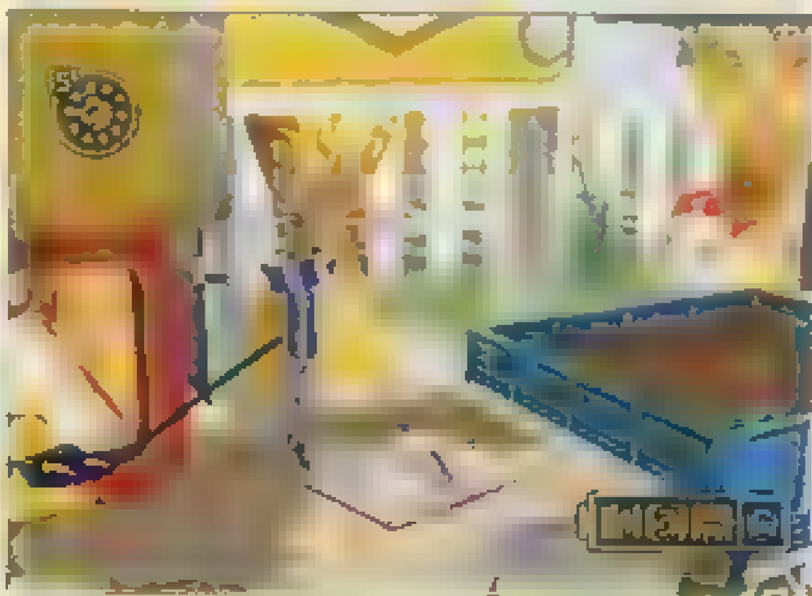
豆丁机器人！

Nintendo | 6月23日 | ★★☆☆☆

NGC
ちびロボ　A・AVG　UCG评分 -
1人　推荐玩家年龄 全年龄　日版　推定销量 5万
5800日元　无对应周边　文 阿修罗



本作最初是由Bandai提出创意的，后来由于种种原因导致Bandai中止了本作的开发，最终由Nintendo完成了整部作品。这是一款非常符合Nintendo风格的作品。玩家将在游戏中扮演一台只有10cm高的豆丁机器人，以令自己的主人一家开心为己任，日复一日地过着童话般的生活。玩家的行动被分为白天和晚上两大部分，白天的时候豆丁机器人必须和主人一家进行互动，到了晚上主人家的各种玩具以及神秘的敌方机器人则会闯入豆丁机器人的生活。**游戏给玩家提供了一个从小处看世界的机会，给玩家创造了一个风格清新的游戏世界。**



甲虫王者 通向最伟大的冠军之路

SEGA | 6月23日 | ★★★★☆

GBA
甲虫王者ムシキング グレイテストチャンピオンへの道　RPG　UCG评分 23
1人　64M　推荐玩家年龄：全年龄　日版　推定销量 62万
4800日元　对应GBA专用通信对战线　文 猫太



由SEGA结合动画、游戏、专用卡片机、漫画四方所打造的本作成为了GBA上继《口袋妖怪》后的一大RPG亮点。游戏的内容以收集甲虫、对战、发展剧情为主线，但这种游戏方式一点也不会郁闷。秘诀在于在**甲虫战斗时，既要考虑到玩家所持甲虫的实力，也要考验玩家在利用各种卡片辅助甲虫时的关键思考能力**，令每一场战斗都紧张刺激。另外玩家也可以随时随地与好友们对战，看看谁才是真正的甲虫王者。

不过对于日本的爱好者来说，官方举办的大量活动也是激发他们不断收集新甲虫并提升它们能力的最大动力吧。其实甲虫也有很多有趣的玩法，推荐大家尝试一下本作。



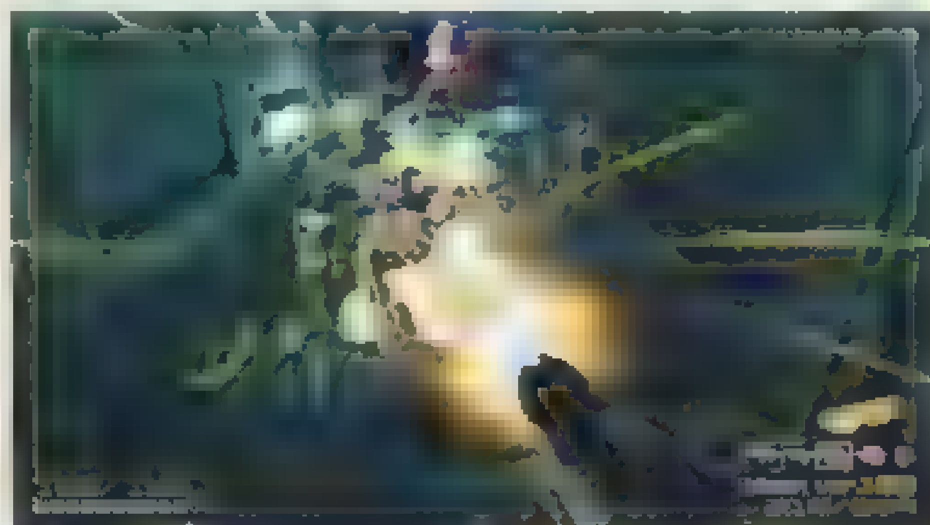
机密武装

Konami | 6月23日 | ★★★★☆

PSP
Coded Arms | FPS | JCG评分 23
1人 | 推荐玩家年龄：13岁以上 | 日版 | 推定销量 4万
4800日元 | 对应Wi-Fi无线对战 | 文 猫太



Konami在PSP公布当初便大肆宣传的本作的确拥有大作的风范。作为一款FPS，本作发挥了PSP的强大3D机能，使得游戏的画面相当细腻。每一发子弹发射后掉在地上的声音、子弹打在墙壁上留下的弹痕和命中敌人后弹壳冒出的火花等，完全显示出了制作小组在画面上所花费的心思。而缺少右摇杆的PSP采用了右方的四颗按键代替了基本的移动，方向键成为了镜头转换的操作，非常巧妙地运用了按键的功能。另外**游戏中迷宫都是随机生成的，就算是同一关卡，也会带给玩家完全不一样的冒险旅程**。加上大量的火爆武器以及刺激的BOSS战，可以说本作绝对是PSP上的年度FPS大作。



阴阳大战记 霸者之印

Bandai | 6月23日 | ★★☆☆☆

PS2
阴阳大战记 霸者の印 | ACT | JCG评分：17
1~4人 | 推荐玩家年龄：全年龄 | 日版 | 推定销量：－
6800日元 | 对应PS2专用手柄分插器 | 文：猫太



《阴阳大战记》是一部日本东京电视台在每周星期四晚上播放的动画，内容讲述了主人公陆与式神小源太共同作战的热血友情故事。作为第三款改编成游戏的作品，本作拥有一套比较中庸的ACT系统——擅长远程攻击的斗神士与擅长近战的式神共同战斗并利用各种友情动作解开谜题。由于**大部分的谜题都以跳跃为主，因此在难度上并不会令人抓狂**。而怪物的能力也相对平衡，不会出现有些动画改编作品那样，某些怪物特别强悍的情况。最有魄力的莫过于BOSS战中，式神与式神一对一的激烈战斗场面。在一旁助威的斗神士们还会扔出辅助道具，为式神们打气哦！



脱狱潜龙：清算

Namco | 6月28日 | ★★★☆☆

PSP
Dead To Rights：Reckoning | ACT | JCG评分 21
1人 | 推荐玩家年龄：17岁以上 | 美版 | 推定销量 －
29.99美元 | 无对应周边 | 文 阿修罗



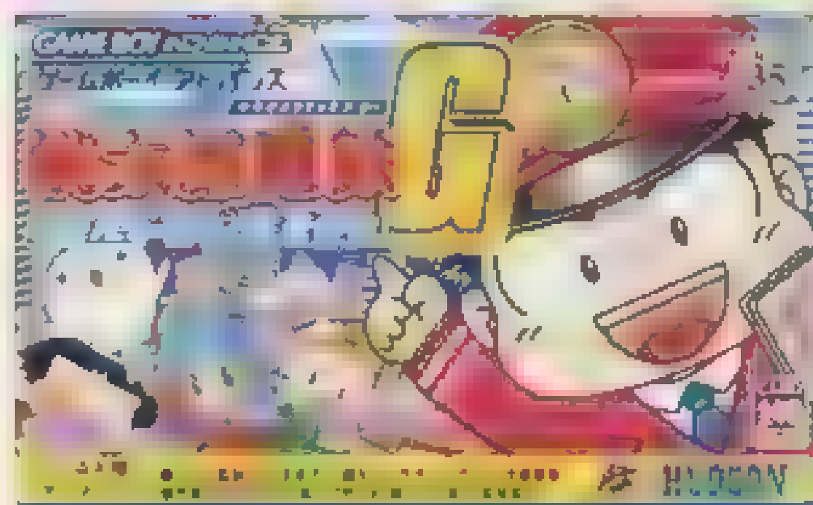
作为"《脱狱潜龙》系列"的一环，游戏在正式发售前就吸引了很多人的目光，可是实际的效果却令大多数FANS感到失望。作为一款PSP原创作品，本作本应制作得更加出色，但最后的成品却不能令人满意。游戏的画面还算不错，可是人物活动起来却有严重的残影现象。系统方面本作比较接近家用机的2代，而且针对PSP进行了一些操作简化，令**战斗过程爽快感较足，但是时间一长很容易令玩家觉得战斗方式单调，缺乏变化**。作为一款强调电影式表现效果的作品，游戏中只用文字来交代剧情，甚至没有为过场动画准备配音，令整体的演出效果大幅削减，也令人感到厂商在制作游戏时缺乏足够的诚意。



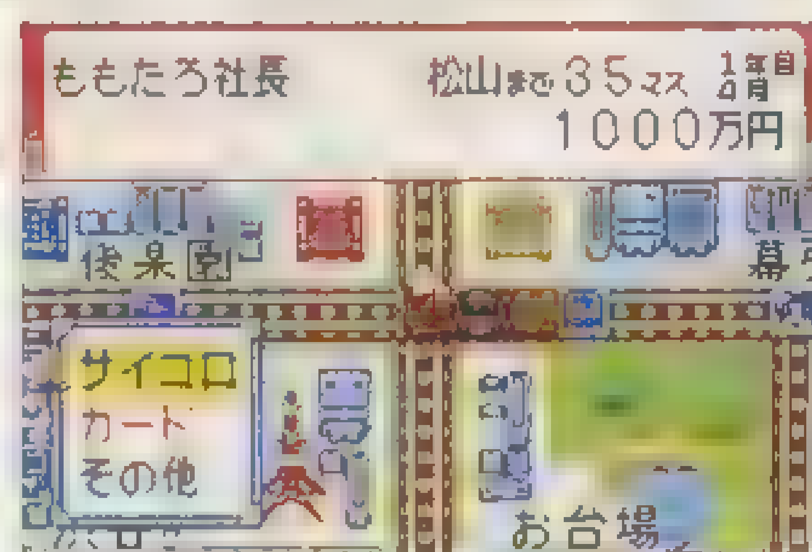
桃太郎电铁G 组成黄金牌组吧！

Hudson | 6月30日 | ★★☆☆☆

GBA
桃太郎电铁G ゴールド・デッキを作れ！ | TAB | UCG评分 22
1~4人 | 64M | 推荐玩家年龄：全年龄 | 日版 | 推定销量 －
4800日元 | 对应GBA专用通信对战线、无线通信端子 | 文：阿修罗



《桃太郎电铁》是日本最受欢迎的TAB游戏系列之一，也是Hudson硕果仅存的金字招牌。游戏中的桃太郎、金太郎以及衰神等形象早已深入日本玩家的心中。游戏最大的特色就是虚拟了整个日本的铁路系统，让参与游戏的玩家可以在游戏的过程体验到如同环绕全日本旅行版的感觉。作为一款TAB游戏，其最大乐趣自然在于多人同乐。**本作可以对应GBA专用的无线通信端子，令通信对战的环境更加快适，对于喜爱TAB的玩家来说实在是上上之选**。虽然GBA的性能比不上家用机，画面略显简陋，但是游戏依然保留了主要的系统，加上掌机独有的便携性，更令本作成为出色的休闲游戏。



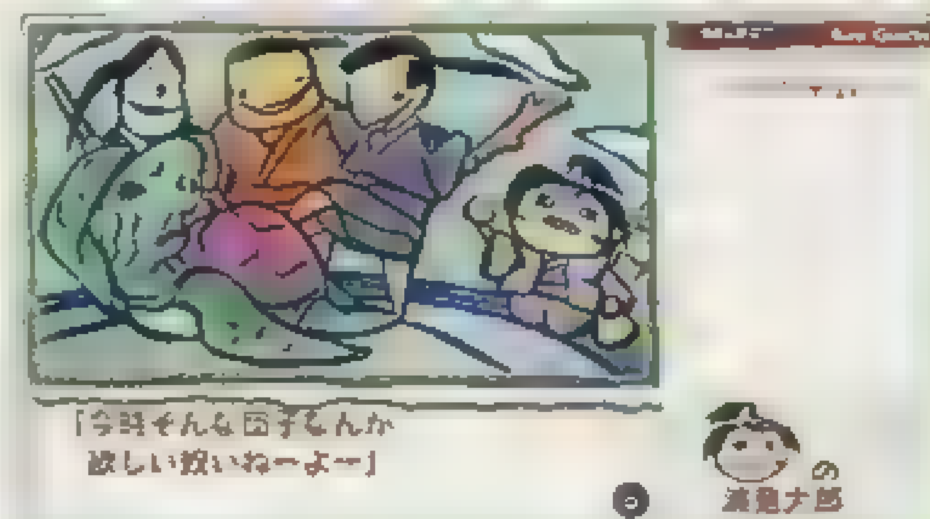
冒险人

FromSoftware | 6月30日 | ★★☆☆☆

PSP
Advanture Player | ETC | UCG评分：21
1人 | 推荐玩家年龄：全年龄 | 日版 | 推定销量：－
3800日元 | 对应专用PC用游戏创作软件 | 文：阿修罗



准确来说本作是一个开发AVG游戏的"游戏引擎"，就像以前比较有名的《RPG工具》一样，它为玩家提供了一个自由创作文字冒险游戏的平台。**玩家可以在PC上通过专门的游戏创作软件开发出自己独有的AVG，还可以将自己开发的作品与朋友交换，甚至放上网络对全球玩家共享**。虽然游戏本身也附带了3款颇具一定水准的示范作品，不过自由创作所带来的无限更新的可能性才是最吸引人的。自己创作的AVG并不限定为日文，所以国内的普通玩家也有机会创作出全中文的作品——不过专用软件必须在日文内码的Windows下才能正常显示。官方网站长期提供玩友自制的游戏下载，有兴趣的朋友可以光顾。



源氏

SCEJ/Game Republic | 6月30日 | ★★★★☆

PS2
GENJI | ACT | UCG评分 24
1人 | 推荐玩家年龄：15岁以上 | 日版 | 推定销量 12万
6800日元 | 无对应周边 | 文 纱迦



前Capcom著名游戏制作人冈本吉起成为独立制作人后的第一款作品。本作以日本平安时代为背景，讲述了日本历史上的英雄源义经对抗平氏的故事。**游戏的画面不俗，对自然景物的描绘以及平安风格的表现都相当到位，有一种独特的和风美**。玩家可以操纵义经和弁庆两人行动，其能力各有不同，配合使用可以发现更多乐趣。游戏的系统集百家之长，主轴是"心眼"和"神威"。用心眼打倒敌人后会出现华丽的杀阵（即特写），杀阵画面都是请日本著名杀阵师设计的，相当有型。而活用神威的话，连初学者都可以轻松使出心眼。游戏的流程很短，难度也不高，很适合拿来放松休闲。

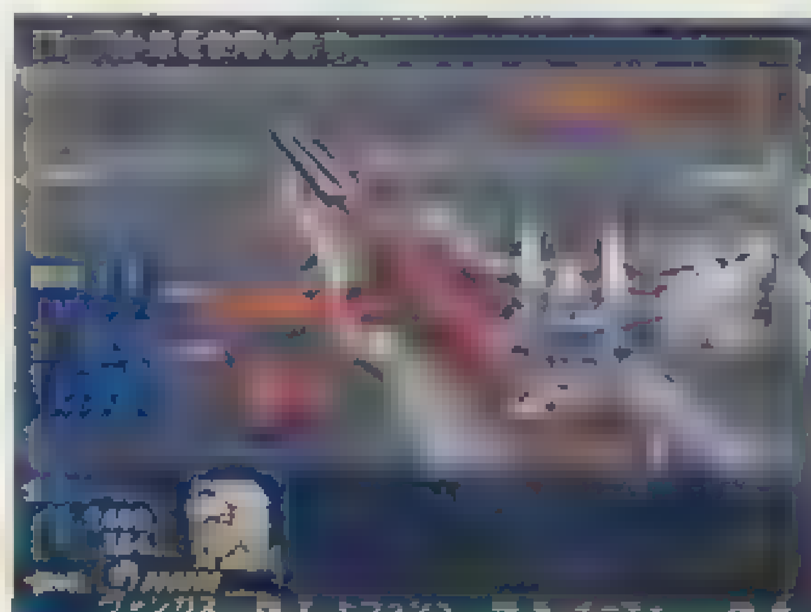


高达 真冒险谭 失落的G之传说

高达 真冒险谭 失落的G之传说	Bandai	6月30日	★★★☆☆
PS2 ガンダム トゥルーオデッセイ ～失われしGの伝説～		RPG	UCG评分：—
1人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量：18万
6800日元	无对应周边		文：邪魔天使



这是一款以高达为主题的原创RPG，游戏的制作人都是与动画《高达》有关的，而为游戏人物做人设的则是知名画师安田朗。游戏的故事是一个非常单纯的少年与同伴冒险的故事，而高达则是穿插在里面的一个关键道具。MS、面具男，这些高达迷们十分熟悉的词汇都出现在了游戏中。**游戏最吸引人的系统就是自由改造模式，当玩家得到机体后可以用之前得到的零件为其改造**，比如让W高达装备一个ZZ高达的背包等，玩家可以创造一个属于自己的高达。不过作为初代，游戏还有许多不足，读盘时间稍慢，游戏战斗的平衡性有所缺陷等，而没有人语配音也稍感遗憾。



破烂机器人的浪漫大活剧

破烂机器人的浪漫大活剧	Irem	6月30日	★★★☆☆
PS2 ポンコツ浪漫大活劇 バンピートロット		A・AVG	UCG评分：23
1～2人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：—
6800日元	无对应周边		文：阿修罗



Irem并不是一家以技术见长的公司，但是它所制作的游戏总是充满着很多新颖的创意。在本作中，玩家将操纵一种被称为“步行机车”的虚拟两足机器人展开冒险。**玩家将可以自由改造自己的步行机车，而游戏中机车所有的动作都将由玩家自己手动控制来完成。**除此以外，游戏中还设置了大量收集要素，隐藏的服装、道具比比皆是。而变化丰富的乐器表演系统也是本作的一大亮点。作为一款A AVG，游戏的自由度相当高，玩家可以随意发展剧情。比较可惜的一点是，本作的画面比较糟糕，虽然使用了卡通渲染引擎，但是画面色调总体偏灰，没能表现出浪漫的感觉。



魔野仙踪 OZ

魔野仙踪 OZ	Konami	6月30日	★★★★☆
PS2 OZ ～OVER ZENITH～		ACT	UCG评分：24
1人	推荐玩家年龄：12岁以上	日版	推定销量：3万
6800日元	无对应周边		文：胜负师

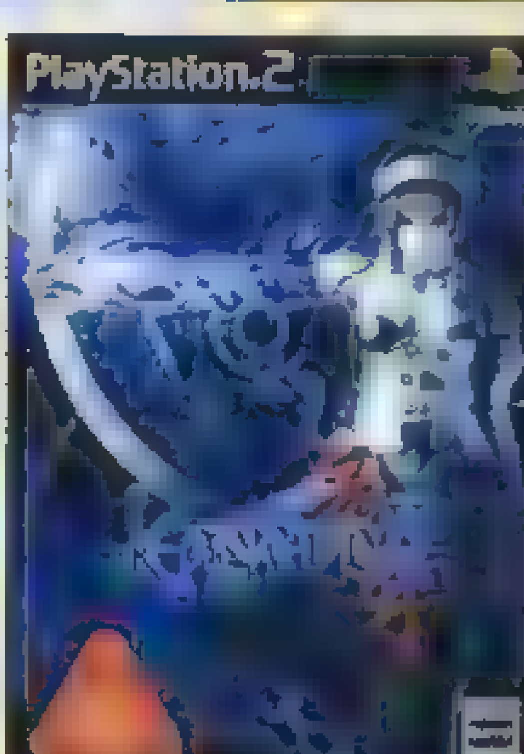


因为《OZ》具有石川史、山根美智留等《幻水》和《恶魔城》两大系列的主要参与者组成的华丽制作班底，所以在发布时便成为话题。而从实际游戏来看，其美工和音乐方面也的确有过人之处。做为一款原创作品，游戏的系统方面还是很能有创意的，**打排球式的战斗方式十分强调操作角色与NPC同伴之间三位一体的配合，而NPC的AI设计得也不错。**游戏的打击感有些发飘，但必杀技的演出效果和爽快感对此进行了弥补。游戏含有一些成长要素，主线流程共有20个关卡，根据评价高低会出现4种结局，并能使用7个角色，另有多个独立的游戏模式和另类换装，隐藏要素十分丰富。

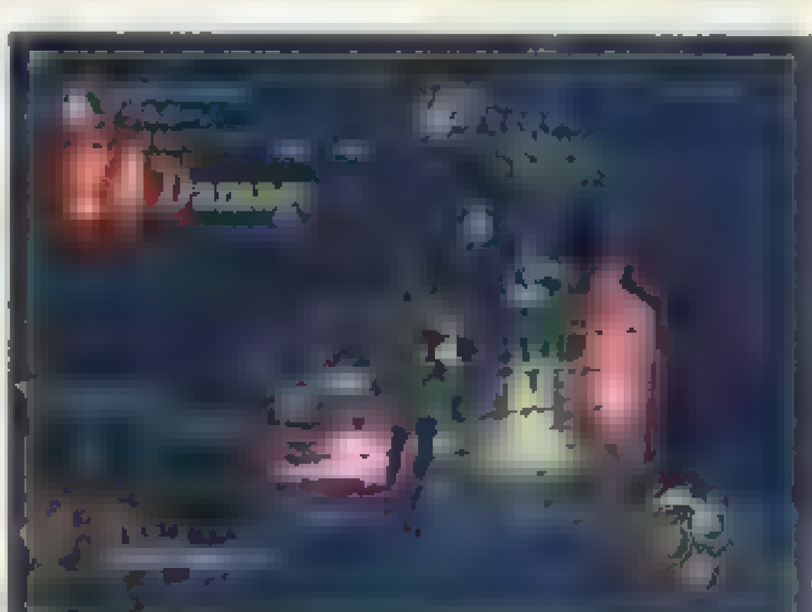


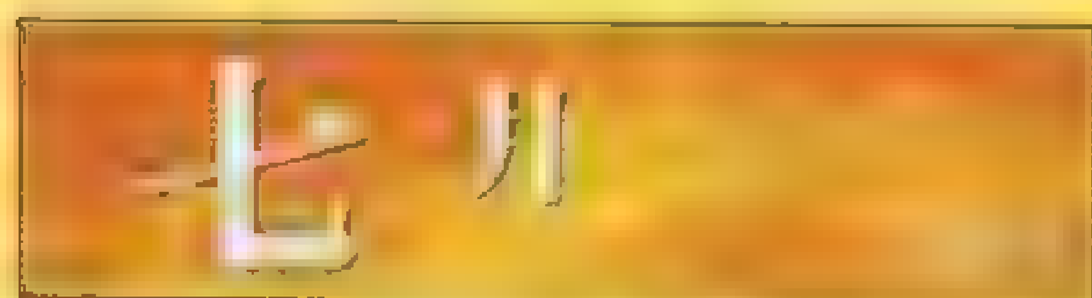
影牢II 暗之幻影

影牢II 暗之幻影	Tecmo	6月30日	★★★☆☆
PS2 影牢II —Dark illusion—		AVG	UCG评分：—
1人	推荐玩家年龄：15岁以上	日版	推定销量：9万
6800日元	无对应周边		文：邪魔天使



虽然这是“《影牢》系列”的最新作，主角依旧柔弱无力，依旧是利用陷阱对打倒敌人。游戏最爽快的就是将各种性能不同的陷阱按特定的地点设定在一起，接着以特定的顺序发动，这样就能形成连续技，从而给敌人造成更大的伤害。**游戏的视觉效果非常突出，将“虐待”发挥到了极限。**另外，房间中还存在“暗之幻影”的特殊陷阱，这些陷阱可与普通陷阱一起组合成连续陷阱，而“暗之幻影”的表现都异常华丽。听着敌人的惨叫，看着刺激华丽的演出，让人有发泄的快感。另外，游戏中存在着前几作主角的换装，算是对老玩家的一个回馈。不过游戏的流程过短是其最大的硬伤。





PS集会 VS Xbox峰会

7月21日，索尼在东京举办了“PS集会2005”，SCEJ总裁兼首席运营官竹野史哉表示，今年将会是他们新的起点。SCE副总裁佐伯雅司将今年的年末商战形容为“PS2最大的收获期”，并且公开了今年SCE力捧的RPG大作《银河游侠》。PSP方面，日版PSP的网络计划宣布于7月27日正式启动，提供了基本的网页浏览功能。SCE宣布将于2006年3月31日之前推出150款PSP游戏。久多良木健宣布与业内开发工具供应商广泛合作，提供完善的PS3游戏开发工具，在7月份发出了450套开发工具包。



微软紧随其后也召开了“Xbox峰会2005”，宣布微软一年多之前就已经向日本厂商提供了1000多套开发工具包，日本的多数游戏发行商都已经加盟X360，现场公开了38家公司的45款游戏，包括《生化危机5》、《山脊赛车6》等大作。

S·E聚会2005

7月30～31日，Square Enix在千叶幕张召开了盛大的“Square Enix聚会2005”，总共吸引了46981人。现场提供了《最终幻想XII》的200部试玩机，并且最终确定该作将于2006年3月16日发售。此外，S·E宣布原任制作人松野泰己因为健康原因将不会继续担任制作人，转为游戏监督。接替他位子的是负责“《沙加》系列”的河津秋敏。

SCE Asia成立

SCE宣布成立“索尼电脑娱乐亚洲分公司”(SCE Asia)，负责泛亚洲地区的业务运作，由SCEH常务董事安田哲彦担任社长。此外SCE也同时成立了“索尼电脑娱乐日本制作室(SCE Japan Studio)”。SCEE执行总裁Phil Harrison将统帅SCE全球制作室，“GT之父”山内一典升任为SCE的行政长官。

世嘉次世代街机游戏

7月7日，世嘉召开了街机个展，正式公布了次世代街机基板Lindbergh，同时公开了多款街机新作，包括《死亡之屋4》、《格斗之王XI》、《罪恶装备XX Slash》。

“热咖啡”事件

荷兰某玩家制作的《横行霸道 圣安德里亚斯》MOD游戏“热咖啡”破解了Rockstar的代码，将隐藏的色情迷你游戏暴露了出来，从而引起了政府官员对暴力色情游戏的广泛关注。7月14日，希拉里命联邦贸易委员会对《GTA：SA》进行彻查，将其原来的“M”评级提升为“AO”，同时要求对ESRB评级系统进行全面复审。Rockstar在强大压力下将全部游戏撤下货架。

樱大战V 再见吾爱

樱大战V 再见吾爱	SEGA Red Entertainment	7月7日	★★★★★
PS2	サクラ大战V さらば愛しき人よ	AVG	UCG评分 27
	1人 推荐玩家年龄：12岁以上	日版	推定销量 14万
	7800日元	无对应周边	文：沙罗



《樱大战》的系列第5作。本作的舞台从日本的帝都转移到了美国纽约，主角也从系列前几作的主人公大神一郎变为了他的侄儿大河新次郎。而大河新次郎所带领的队伍，也变成了纽约华击团·星组的诸位全新女角。这一次玩家们所面对的敌人，是来自过去的第六天魔王织田信长！虽然故事显得有些天马行空，但这早已成为了系列的一大特征。可能是由于制作周期比较充足，与系列前几作相比，**本作保持了系列一贯出色的音乐和画面，同时无论是故事部分还是战斗部分都有了脱胎换骨的变化。**地图移动方式得到了全新改变，LIPS系统在加入了双重、多重选择后也得到了再度强化。向来被玩家们视为鸡肋的战斗部分则加入了空中战的要素。玩家可以操纵着星组的机体们在空中与敌人交战。合体连携攻击和必杀技的威力、范围等部分在改良后，玩家也能从中获得极大的爽快感。虽然通关后没有迷你游戏，但新追加的2周目要素却很好地弥补了这一不足。如果说本作有什么明显缺点的话，那么就是多位女角的人设和配音不太符合现在年轻人们的"美学"，以及人气极高的原星组队长无法和普通队员一起并肩作战。从来自国内外的游戏评论来看，许多系列老玩家均以女角不够"靓丽"而纷纷放弃了本作……这或许也是本系列在以后的作品中最需要改进的地方吧。







人见人爱！块魂

人见人爱！块魂	Namco	7月7日	★★★★☆
PS2	みんな大好き！块魂	ACT	UCG评分 24
	1~2人 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 9万
	4980日元	无对应周边	文：胜负师



因十足的创意而在日本国内和海外屡获殊荣的《块魂》想必大家都不陌生。本作可以说是前作的加强版，不过就游戏内容来看，其更新程度还是相当高的。首先，在保持了基本系统和玩法的同时，游戏新增了协力模式，对战模式的场地也比前作扩大了许多；而**关卡舞台方面是前作的2倍以上，达到了40多种（前作19种）**；除了增加登场角色以及块魂王子的装备品数量外，可以被"块"卷起的物品也一下子猛增到了近3000种，（前作为1438种）广受好评的音乐部分更新了10多首好听的歌曲。另外在游戏过程中还可以看到块魂王子的父亲的成长历程等有趣的剧情。

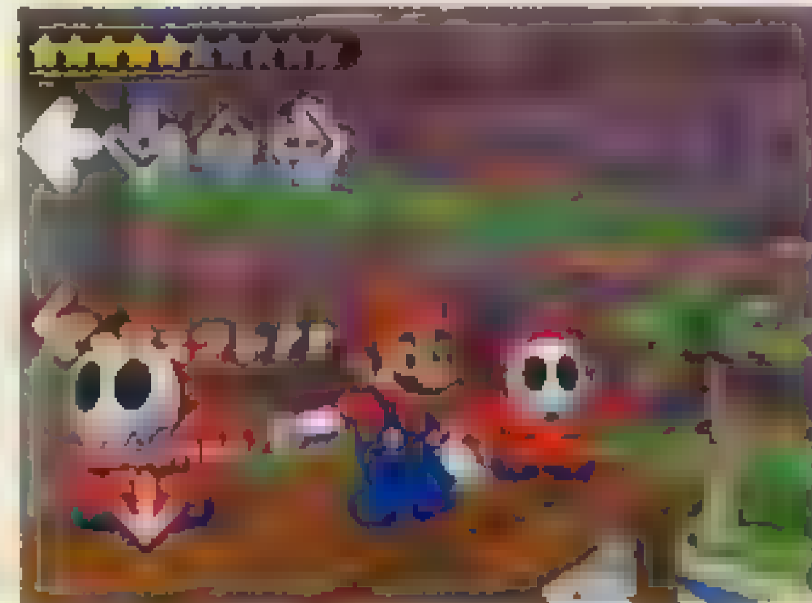


和马里奥一起DDR

和马里奥一起DDR	Nintendo	7月14日	★★☆☆☆
NGC	Dance Dance Revolution wiht MARIO	MUG	UCG评分：—
	1~2人 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：4万
	6800日元	对应NGC专用跳舞毯	文：阿修罗



虽然《DDR》的热潮在国内已经消退很久了，不过在欧美和日本它依然有着固定的拥趸。而本作的最大特色则是将《DDR》与经典的任天堂音乐结合在了一起，更有马里奥等多名任天堂明星的激情出演！**游戏收录了从《超级马里奥兄弟》到《马里奥赛车 双重冲刺》等多首经典主题曲，马里奥、路易、库巴等角色也纷纷登场。**故事模式中舞台场景也极具变化，玩家在游戏的过程中仿佛在马里奥的世界中冒险一般。游戏中包含了多种有趣的迷你游戏，这是普通的《DDR》中所无法体验得到的部分。而游戏中传统的方向按键也会配合主题产生多种不同的变化，很有挑战性。



捉猴啦3

捉猴啦3	SCE	7月14日	★★★★☆
PS2	サルゲッチュ3	ACT	UCG评分 —
	1人 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：21万
	6980日元	无对应周边	文：多边形



知名动作游戏的最新续作，这个系列以轻松欢快的游戏气氛而著称，而比波猴们则一直是主角追逐的目标。**本作最大的进化在于游戏舞台的扩大上，仅就场景而言比前作大了N倍。**虽然游戏方式和辅助道具没有什么新的变化，但是其优秀的游戏性保证了可玩性。从画面上看来没有什么大的瑕疵，但是部分场景的拖慢的确令人恼火。每个关卡的BOSS战显得新意不足，而路途中的小比波猴们基本也都是老朋友了。其实最吸引人的地方莫过于小游戏《潜猴谍影》，邀请了大名鼎鼎的Solid Snake前来客串，怎么也要捧个人场吧？此外，本作在2005年9月份推出了完全中文版。



押忍！奋斗！应援团

押忍！奋斗！应援团	Nintendo	7月18日	★★★★★
NDS	押忍！斗え！应援团	MUG	UCG评分 25
	1~2人 推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 —
	4800日元	无对应周边	文：胜负师



本作是NDS上十分少有的音乐游戏，在玩家及媒体中有相当高的评价。**游戏充分利用了触摸屏功能，完全采用触控笔来操作，很大程度上扩展了音乐游戏的操作方式，**在指令的反应度和手感方面也十分舒适。游戏分为4个难度，循序渐进，具有一定的挑战性。与一般音乐游戏不同的是《应援团》具有一定的故事性，热血的应援团成员会帮助那些有需要的人，在他们遇上各种麻烦时为他们加油打气。漫画式的情节表达十分直观，夸张幽默，又不乏感人的场面，游戏也因此具备十分罕见的励志主题。本作中共收录了十五首相当好听的歌曲，指令与歌曲节奏配合得相当完美，爽快度满点。



格斗之王NEO WAVE

格斗之王NEO WAVE	SNK Playmore	7月21日	★★★☆☆
PS2 THE KING OF FIGHTERS NEO WAVE		FTG	UCG评分：20
1~2人	推荐玩家年龄 12岁以上	日版	推定销量
6800日元	支持网络对战		文 纱迦

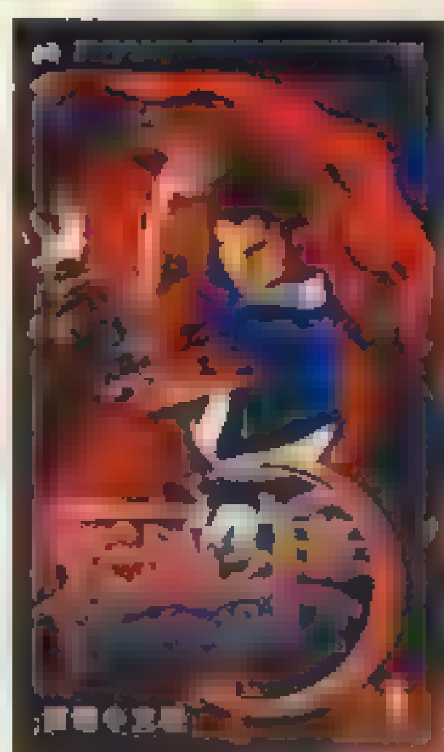


作为系列更换基板后的第一款作品，本作带有很明显的试验性质。游戏中可使用的角色多达43人，并有3个模式可以选用。即使是同角色在3种模式下也会有性能差异，这使得游戏平衡性有着微妙的波动。由于更换了基板，场景描绘大大加强。而PS2版的移植度令人满意，除了依照惯例提供组队战、组队战VS、个人战、个人战VS、练习、生存、画廊这7大模式，还增加了自由编辑角色颜色以及记录玩家自定义指令的设定。场景描绘和街机版比起来有所加强，另外还增加了REMIX版音乐。更重要的是**PS2版又增加了5名新角色，使得出场角色阵容空前鼎盛**。



天地之门

天地之门	SCEJ	7月21日	★★★★☆
PSP 天地之门		ACT	UCG评分 22
1人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 2万
4800日元	无对应周边		文 猫太

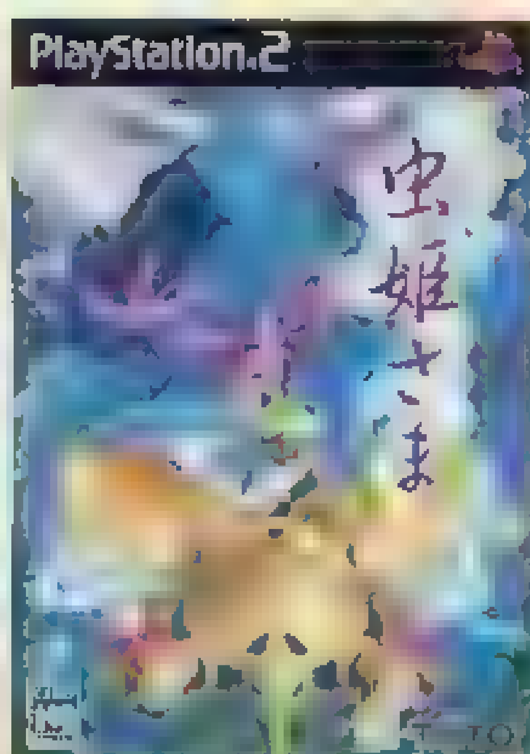


《天地之门》是一款以剑术为主题的武侠型ACT，无论从角色的服装还是剑术的名称，都能让国内玩家有着熟悉的感觉。**游戏对角色以及场景的刻画相当精细，极有家用机游戏的味道，而且游戏拥有全程语音，大量日本名声优会在游戏中发挥他们的演技**，使得演出效果更精彩。战斗方面，不但不会出现丢帧和拖慢的现象，使用各种组合的剑术攻击敌人时，更会有一种武侠电影的澎湃感。不过相信最能吸引人的一点，就是本作有中文版(中文版发售日为2005年9月29日)，对于一款注重剧情的游戏来说，玩家在游戏的过程中能够看到熟悉的字幕简直就是至高的享受，相信光凭这点就已经吸引不少玩家了。



虫姬殿下

虫姬殿下	Taito/Cave	7月21日	★★☆☆☆
PS2 虫姫さま		STG	UCG评分：—
1~2人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量
5800日元	无对应周边		文 纱迦



同名街机游戏的移植之作。游戏类型是Cave最拿手的弹幕式纵向射击游戏，而本作的弹幕之密可称为2D STG第一。但由于自机的中弹判定相当小，再加上游戏有3种难度设定，从初学者到顶级高手都可以找到值得自己挑战的难度。**游戏的登场角色和世界观都相当不错，很好地营造出了童话的气氛，音乐也颇为出彩。**PS2版的新增内容中，除了惯有的练习模式和画廊模式，还有经过全新设计的ARRANGE模式。在ARRANGE模式中，初期就可以装备6个副枪，还可以任意改变射击方式。更贴心的是还增加了受到攻击时自动使用保险的设定，真可谓初学者的福音。



战国BASARA

战国BASARA	Capcom	7月21日	★★★★☆
PS2 战国BASARA		ACT	UCG评分：24
1人	推荐玩家年龄 12岁以上	日版	推定销量 17万
6800日元	无对应周边		文 纱迦



由Capcom出品的无双式游戏。游戏以日本战国时代为背景，不过并不忠于历史，加入了大量恶搞要素，令玩惯战国游戏的人眼前一亮。游戏的人设极有个性，声优阵容也堪称豪华，主题曲更是由人气歌手T.M.Revolution来演唱。游戏中可选择的角色多达16名，每位角色的招式都很有特色，此外还各自拥有4~6种个性鲜明的必杀技。蓄满BASARA槽之后，更可以使用威力强大、华丽绝伦的BASARA技，爽快感十足。

故事模式以回合制进行，每回合开始时玩家可以自由决定进攻目标，只要战胜对手即可将其领地收归所有，直至统一日本。游戏中虽有友军、士气的设定，但对于过关没有什么影响，敌将都得靠玩家去亲手消灭，可谓名符其实的一骑当千。收集要素同样是游戏所注重的，**每位角色的武器都分为6级，此外还有80件装备道具。装备不同的武器和装备，会令游戏的玩法发生变化，非常有趣。**但武器和装备都是按照一定规律在战场上随机获得的，这点有些令人不爽。



▲虽然乍一看本作和《真・三国无双》一样都是那种一骑当千的"大屠杀"游戏，但是两者在手感以及玩法上却有着天渊之别。

值得一提的是本作的美版已于2005年10月12日发售。和日版比起来，美版不但改名为《DEVIL KING》，而且游戏内容也有了极大的变化，玩起来和日版感觉大不相同。有兴趣的玩家可以试试。



钢之炼金术师3 继承神明的少女

钢之炼金术师3 继承神明的少女	Square Enix	7月21日	★★★★☆
PS2 钢の炼金术师3 神を继少女		A・RPG	UCG评分 24
1~2人	推荐玩家年龄：12岁以上	日版	推定销量 6万
6800日元	无对应周边		文：沙罗



根据动漫原著《钢之炼金术师》而改编的系列游戏第三作。游戏的故事发生在动画后期，依然以原创为主。由于女主角是一位号称拥有"神的力量"的神秘少女，因此副标题起了这样的一个名字。虽然游戏的画面、音效等与前两作相差无几，但战斗系统方面却日益完善。**主角两人无论是动作、连击再到炼金术，动作和数量的丰富度都得到了大大提升。**此外，本作首次加入了两大系统：变更操作角色以及双打系统。玩家可以操纵弟弟阿尔，不用再像以前那样只能操纵爱德华一人，还可以两人协力双打通关。这两个系统的加入也使游戏的解谜过关部分增加了更多趣味性。不过原创音乐太少是本作的最大缺点。



盘点2005 游戏机年鉴

新天魔界 混沌时代V

新天魔界 混沌时代V	Idea Factory	7月21日	★★★☆☆
PS2 新天魔界 ジェネレーション オブ カオスV	S・RPG		UCG评分：—
1人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 —
6800日元	无对应周边		文：邪魔天使

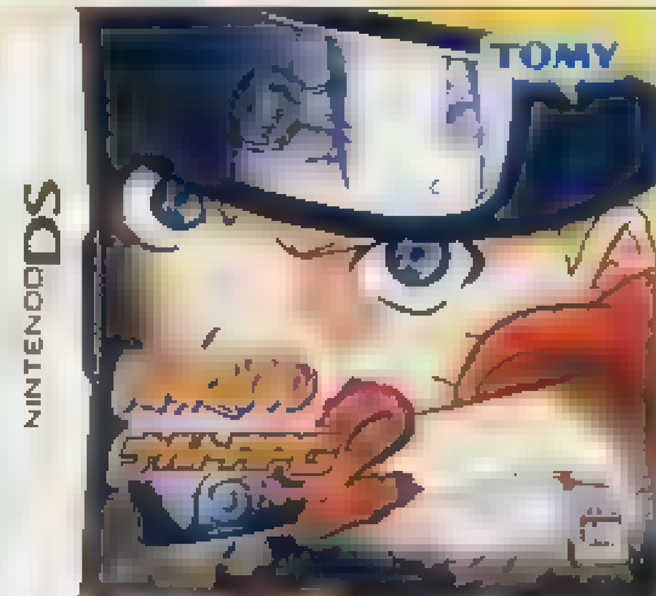


做为"《永无》系列"的一部分，"《混沌时代》系列"自从第4作后就已成了"永无"的边缘作品。而本作在世界观上更大地偏离了"永无"，使其完全可以独立地作为一个新的游戏。**游戏的系统和前作相似，但在原有基础上做了大幅度的改动，使战斗更增加了游戏性。**游戏流程相对来说比较长，再加上众多的人物以及宏大的故事，使其具有独特的魅力。游戏中加入了大量语音，且都请了一些大有名气的声优，这也为游戏添色不少，同时大大改变了IF游戏在人语配音方面较为薄弱的现状。该游戏发售后在日本市场各界的反响都不错，也间接证明了创新在这个游戏市场的重要性和必要性。



火影忍者 RPG2 千鸟VS螺旋丸

火影忍者 RPG2 千鸟VS螺旋丸	Tomy	7月24日	★★☆☆☆
NDS NARUTO －ナルト・ナルトRPG2 千鸟VS螺旋丸	RPG		UCG评分 —
1人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 4万
4800日元	无对应周边		文 猫大



作为系列的第二部作品，鸣人这次将会在机能更强大的NDS上展开冒险。游戏依然是以原作的某部分剧情为中心，然后再增加大量原创的任务和剧情，串合成一幕全新的故事。系统依然承袭了前作的横向四人同时战斗的ATB系统。这个系统的好处就是让玩家能够更容易地决定自己的下一步应该如何行动。在NDS上推出的本作除了画面更为细腻外，还增加了**在施放忍术和究极忍术时，玩家需要在下屏幕中按照提示画出相应的印，才能成功发动强力的忍术**，这就是本作惟一一个利用触摸屏的功能。美中不足的就是本作依然欠缺平衡性，遇敌率实在是高得令人发指。



机动剧团哈罗 哈罗的噗哟噗哟

机动剧团哈罗 哈罗的噗哟噗哟	Bandai	7月21日	★★★☆☆
GBA 机动剧团ハロ一座 ハロのぷよぷよ	PUZ		UCG评分 —
1-2人 64M	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 —
4800日元	无对应周边		文 邪魔天使



将《机动战士高达》与《噗哟噗哟》相结合的作品。游戏最大的卖点在于众多在《机动战士高达》原作中登场的著名人物都会以Q版的形象出现在游戏中，为游戏平添了许多笑料。作为高达在掌机上的系列游戏之一，本作的规则和一般的《噗哟噗哟》游戏大致相同，都是将同色的下落方块对叠在一起以将之消去。如果能连续消去多组方块则能形成连锁，此时可以给对手制造大量妨碍性的方块。不过由于是高达，所以本作的方块都是各色的哈罗。利用GBA通信对战线双人游戏时更是乐趣十足。此外**游戏中收录的大量以恶搞原著为主题的"高达相声剧场"也非常有趣。**



滚滚吃豆人

滚滚吃豆人	Namco	7月28日	★★★☆☆
NDS パックンロール	ACT		UCG评分 —
1人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 —
4800日元	无对应周边		文 多边形

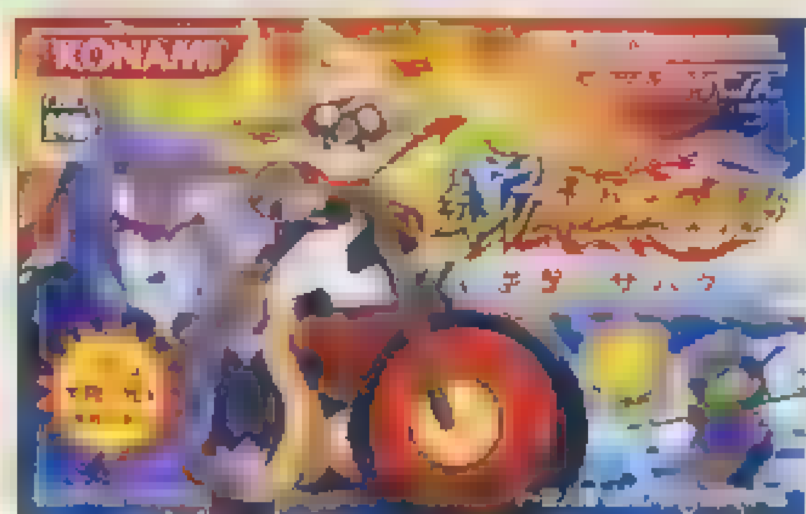


继《一笔吃豆》，Namco又为NDS量身打造了另一款吃豆人作品——《滚滚吃豆人》。本作再次充分利用了NDS特有的触摸功能，利用触控笔操作的新颖方式来进行游戏。游戏中，**玩家将以触控笔拨动位于下萤幕的吃豆人，让吃豆人以滚动的方式行动**。除了可以朝向360度各方向滚动之外，还可以进行冲刺等操作。如果被鬼精灵包围时，就要使用触控笔去点触鬼灵精的方式把他们弹开。另外游戏中还收录了"元祖吃豆人"模式，以避开关卡中的鬼灵精并收集足够数目的饼干为目的，同样的，只要吃到威力饼干的话，就会具暂时备打倒鬼灵精的能力。

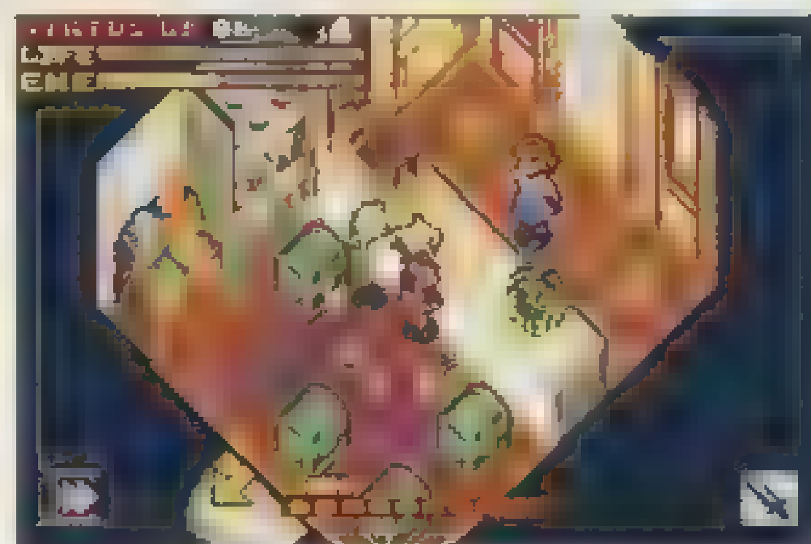


新・我们的太阳 逆袭的萨巴塔

新・我们的太阳 逆袭的萨巴塔	Konami	7月28日	★★★☆☆
GBA 新・ボクらの太阳 逆袭のサバタ	A・RPG		UCG评分：—
1-2人 128M	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 6万
4980日元	对应GBA专用通信对战线		文：邪魔天使



以其独特的感光系统而为广大玩家所知的"《我们的太阳》系列"在经过了强化之后再次登场GBA，这款由"《MGS》之父"小岛秀夫先生制作的具有奇特概念的游戏深受玩家好评。利用阳光来进行游戏的新奇创意也被玩家所称道。本作在前作基础上增加许多内容，棺材摩托的加入让区域间的移动不再那么枯燥，强哥驾驶摩托飞驰的感觉非常由赛车游戏的感觉。**本作还增加了新的变身系统，强哥可以有太阳变身和黑暗变身两种变身形态**，两种形态性能各异，但共通的就那强大的力量，这给游戏的冒险带来极大的方便。另外，太阳锻造系统依存在，而武器种类的增多也增添了不乐趣。

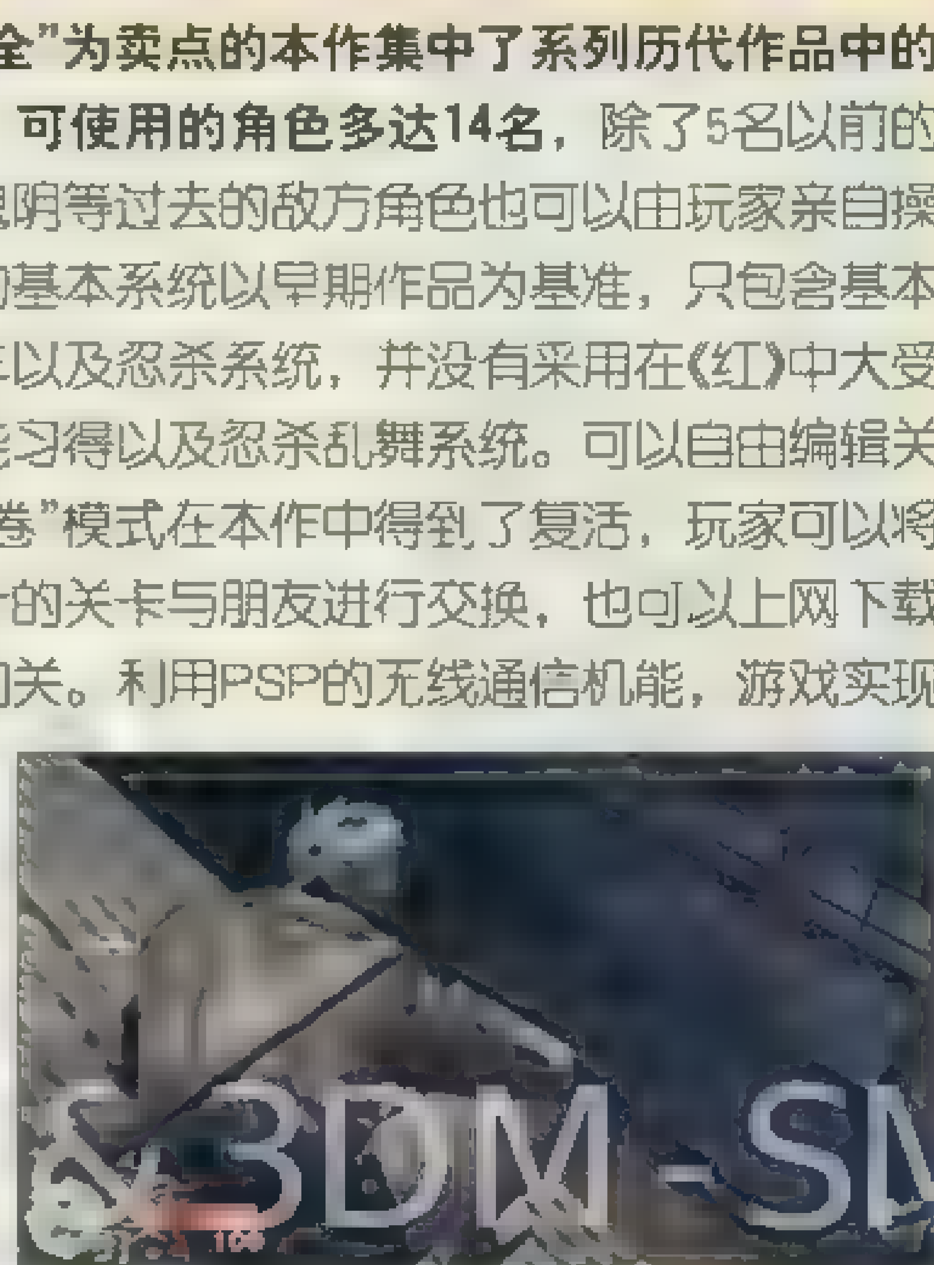


天诛 忍大全

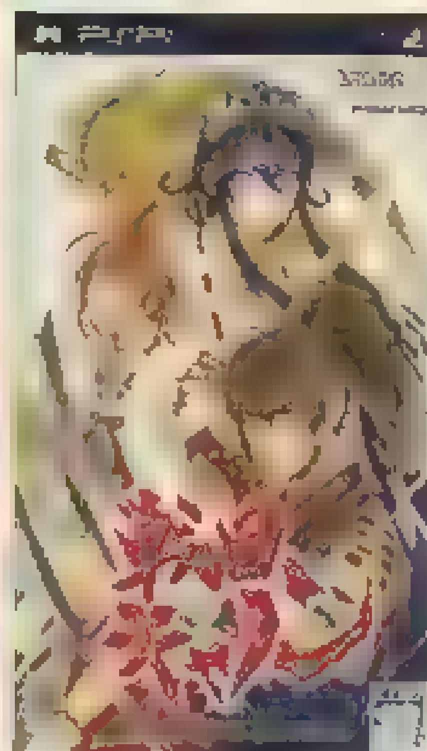
天诛 忍大全	FromSoftware	7月28日	★★☆☆☆
PSP 天诛 忍大全	ACT		UCG评分 21
1-2人	推荐玩家年龄：15岁以上	日版	推定销量
4800日元	无对应周边		文 阿修罗



以"大全"为卖点的本作集中了系列历代作品中的诸多角色，可使用的角色多达14名，除了5名以前的主角外，鬼阴等过去的敌方角色也可以由玩家亲自操纵。游戏的基本系统以早期作品为基准，只包含基本的潜入动作以及忍杀系统，并没有采用在《红》中大受好评的技能习得以及忍杀乱舞系统。可以自由编辑关卡的"虎之卷"模式在本作中得到了复活，玩家可以将自己设计的关卡与朋友进行交换，也可以上网下载官方的追加关。利用PSP的无线通信机能，游戏实现了双人协力、对战的模式。总体来说，由于PSP机能不足，游戏的整体表现并不是很好，画面效果相当差，手感方面也存在问题。



战国CANNON	X-nauts/Psikyo	7月28日	★★★☆☆
PSP 战国キャノン —SENGOKU ACE EPISODE III—	STG		UCG评分：—
1人 推荐玩家年龄：12岁以上	日版		推定销量：—
4800日元 无对应周边			文：纱迦



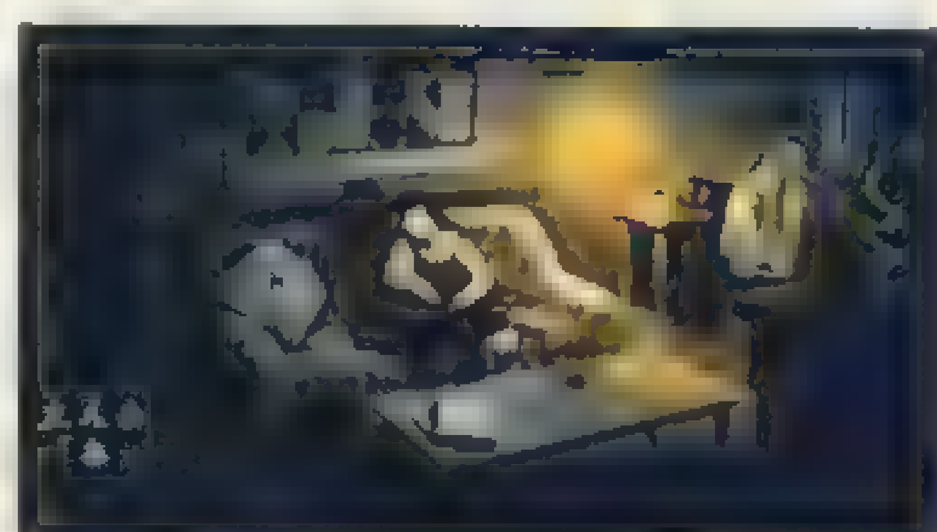
本作是彩京名作"《战国》系列"的第三作。游戏类型依然是2D横版STG，但采用了3D背景，画面有明显进步。除了传统的连续射击和蓄力射击，本作还加入了全新的CANNON射击。游戏中可以看到敌人的血槽，用CANNON射击消灭敌人时可以获得高分。而且被CANNON射击击中时敌人的残血量越少，分数倍率就会越高，最多可以翻10倍，这一设定对玩家的操作水平提出了更高的要求。**游戏的人设由人气画师司淳担当，他笔下的10名角色给人留下了极深的印象。**另外在施放爆弹及BOSS战前均会出现特写画面，全部剧情都有语音，故事性和临场感令人满意。喜欢传统射击游戏的玩家可以尝试一下。



携带互动剧场系列	SCEJ	7月28日	★★★☆☆
PSP やるドラシリーズ	AVG		UCG评分：—
1人 推荐玩家年龄：15岁以上	日版		推定销量：—
3990日元 无对应周边			文：邪魔大使



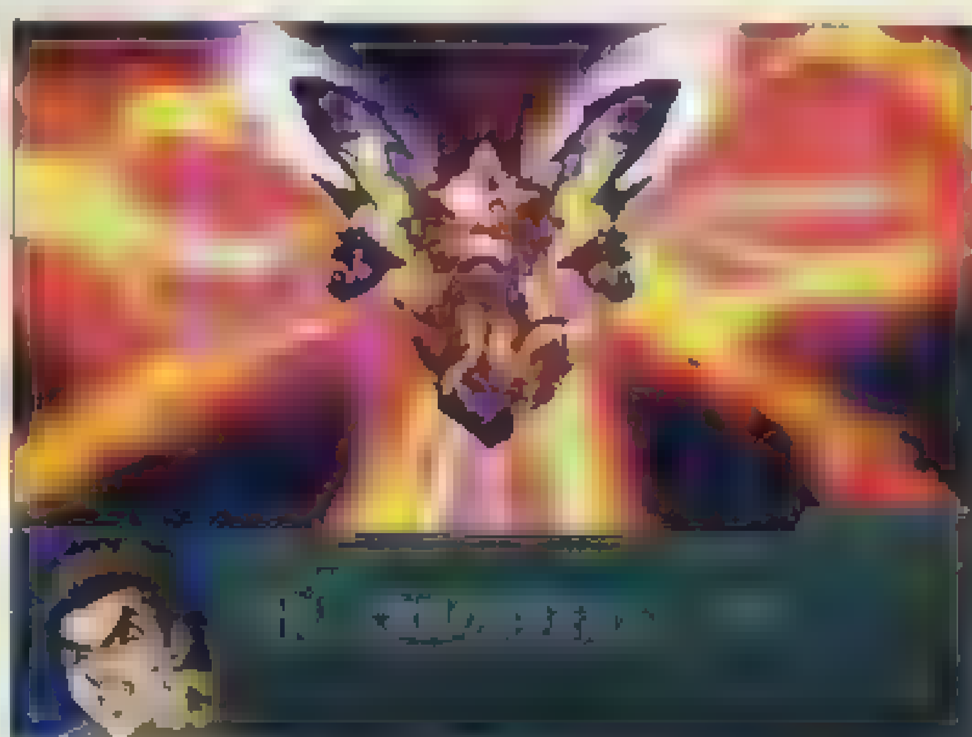
原PS上的"《自作剧场》系列"的四部曲现完全搬上了PSP平台，并且针对PSP16：9的宽屏将游戏进行了一些调整。**该系列以剧场版的情节，全语音，穿插着精美动画著称，借助PSP的强劲机能这些内容都得以完全重现，**高画质、高解析度，这些都是原PS版不能比拟的。玩这一系列游戏就像是在看电视剧一样，但游戏中会出现许多分支，根据玩家选择的不同故事会向不同的方向发展。PSP版还追加了画廊模式，大家可以在这里看到游戏中的许多原画，而鉴赏模式中的回放功能可以多次欣赏结局。另外，PSP上还有全中文版，让大家可以欣赏到高水准的互动动画，这对国内玩家而言无疑是一个福音。



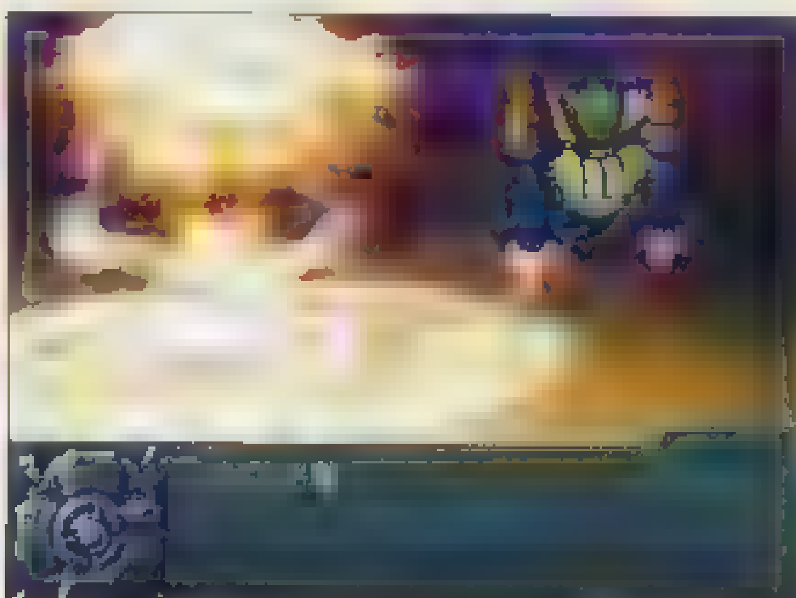
第3次超级机器人大战α 终焉的银河	Banpresto	7月28日	★★★★★
PS2 第3次スーパーロボット大战α 终焉の银河へ	S·RPG		UCG评分：28
1人 推荐玩家年龄：12岁以上	日版		推定销量：60万
7980日元 无对应周边			文：阿修罗

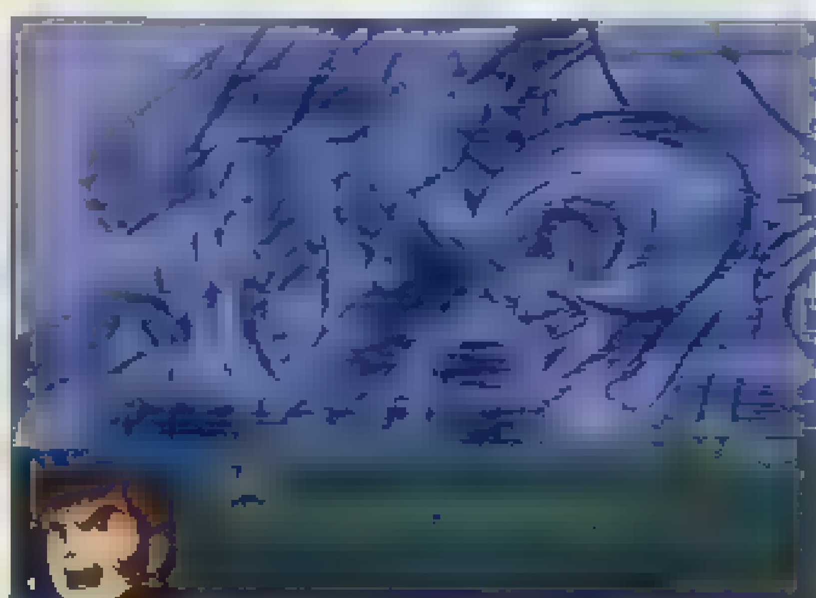


PS时代《超级机器人大战》规模最大的子系列终于在本作完结了。前后历时5年、总共包括了4部作品的"《α》系列"画上了一个完美的句号。本作继续采用了《第2次α》中的4主角路线系统以及小队系统，特别在系统的亲切度上狠下了一番功夫，**快捷舒适的操作以及大量辅助系统令作品对于新老玩家都显得极为体贴。**本作是《机战》有史以来参战阵容最华丽的一作，虽然缺少了《魔装机神》与《圣战士》等作品的身影，但是大量旧作的复活却深得人心，而《勇者王FINAL》以及《SEED》这两部高人气动画的加入更为游戏引入了一些全新的用户。作为广受关注的作品，Banpresto也在本作上投入了很多精力，4大主角、主角机以及敌方机体都请来业界著名的设计师进行设计，剧本编排、台词设计方面也相当用心。四神招魂龙虎王、黑天使与教官的复出等情节的设计不但满足了FANS的要求，甚至在一定程度上超出了玩家的预料。从画面和音效上来看，2004年的《MX》已经达到了一个巅峰状态，因此本作并没有什么令人惊异的突破。不过本作吸收了2005年年初《原创世纪2》的经验，增加了Ex-Hard以及Special模式，让玩家在进行多周目游戏能够拥有更多动力。

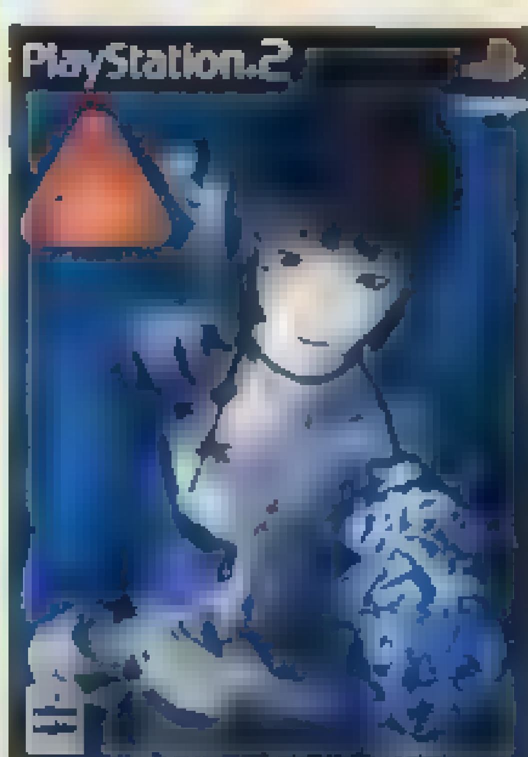


▲超级系男主角的剧情受到了很多玩家的好评，整个故事描写了他从一名普通的少年成长为守卫地球的战士的历程。其最终必杀的画面更被称为"史上最华丽的招式"之一。





零 刺青之声	Tecmo	7月28日	★★★★☆
PS2 零 刺青の声	AVG		UCG评分：25
1人 推荐玩家年龄：13岁以上	日版		推定销量：7万
6800日元 无对应周边			文：卡伦



与另一部恐怖游戏——《寂静岭4》一样，本作的情节也是在现实以及主角的梦境中交错发展的，在本作中随着剧情的进展共可使用三位主角——黑泽怜、深红以及天仓萤，她们有着各自不同的特殊能力，而"射影"这一"《零》系列"招牌性**的战斗系统也得到了不小的强化，使得战斗时的紧张感与爽快度得以大幅增加。**虽然恐怖感相对于《ZERO》来有所下降，但游戏中气氛的塑造依然可以令每位玩家在游戏时感到一丝寒意在自己背后升起。另外，那凄美迷离的剧情也是这部游戏最令人推崇的地方之一，如果你玩过前两作——《零 ZERO》和《零 红蝶》的话，那在本作中必将能获得更多的感动。



影之心 新世界	Aruze	7月28日	★★★★☆
PS2 シャドウハーツ フロム ザ ニュー ワールド	RPG		UCG评分：27
1人 推荐玩家年龄：13岁以上	日版		推定销量：8万
6800日元 无对应周边			文：猫太



2004年中，《影之心Ⅱ》是最让人惊喜的RPG之一。在相隔一年后推出的本作同样不减前作的乐趣，独特的轮盘系统依然是本作的重要系统，这让前作玩家能立刻上手。**虽然图像引擎并无太大的改善，但在精美的CG动画和电影版的过场剧情剪辑下，故事的连贯性得到了极大的保障。**这次讲述的是一名小侦探乔尼的故事，在架构上与前两作的故事并没有太大的关联，但许多前作的角色都会在本作作为客串角色登场。对比前作，本作的系统变化最大的莫过于连携攻击系统。在简化了操作的同时，更让连携攻击种类分成多样化，令战斗的乐趣大增。音乐方面同样表现出色。





莱比锡游戏展 X360 售价公布



由于ECTS的取消，8月17日举办的德国莱比锡游戏展成为欧洲的第一游戏盛会。今年的莱比锡游戏展最大的焦点就是X360，微软在其展前新闻发布会上正式公布了X360的售价，简装版299美元、豪华版399美元的售价十分令人惊喜。此外在本届莱比锡游戏展上，Epic Games的副总裁Mark Rein表示他们2003年就已经开始投入虚幻引擎4的开发，虚幻引擎3是将次世代主机的性能发挥到极限，而虚幻引擎4则是可以无需消耗硬件的太大运算能力就能表现出极强的游戏画面。

GBM 全球上市计划公布



任天堂宣布超迷你的GBM掌机将于9月～11月期间在全球各地陆续上市。日版GBM售价1.2万日元，于9月13日上市，以庆祝《超级马里奥兄弟》诞生20周年。美版于9月19日发售，售价为99.99美元。欧版为11月4日发售，售价为99.99欧元。此外，中国大陆的iQue micro也于10月份上市，成为国内首款与全球同步上市的游戏机。

NDS 首次降价

8月16日美国任天堂宣布美版NDS的售价从目前的149.99美元下调到129.99美元，这一新价格从8月21日美版《任天狗》上市同日开始实施。任天堂搭配《任天狗》的上市展开了一系列宣传活动。

S·E 收购 Taito

8月22日，Square Enix与Taito召开新闻发布会，Square Enix宣布以公开收购股权的方式将Taito收购为全资子公司。Square Enix以高于平均股价20%的价格在股市上公开吸纳Taito的股票，获得了Taito绝大部分管理层以及其主要持股方京瓷公司的大力支持。这次收购行动于9月21日顺利结束，Square Enix为此支付了670亿日元。

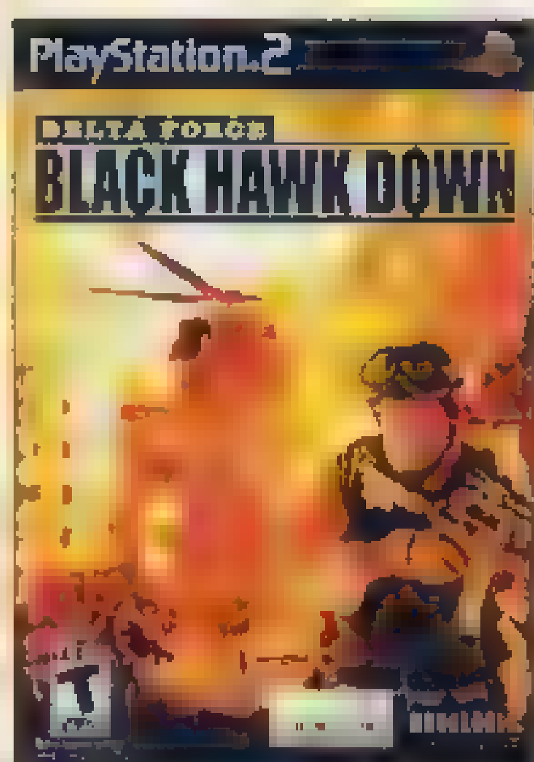
BD、HD-DVD 谈判破裂

索尼与东芝的次世代光碟格式统一谈判于8月23日宣告彻底破裂，从此BD-ROM与HD-DVD这两种光碟格式共存竞争的局势成为必然。谈判破裂的原因在于双方在理念上的根本性不同，索尼坚持蓝光的高容量规格，而东芝则坚持HD-DVD的低价路线。

Takara、Tomy 大裁员

Takara与Tomy召开新闻发布会，宣布将于2006年3月1日正式合并之前裁员640人，约占Takara Tomy总员工数量的15%。Takara与Tomy互相重叠的部分产品以及宣传和运作费用将会被取消，产品种类从目前的7800种减少到5400种。

三角洲部队：黑鹰降落	VU Games/Novalogic	8月1日	★★☆☆☆
多机种 Delta Force：Black Hawk Down		FPS	UCG评分：—
1～4人、多人在线	推荐玩家年龄：13岁以上	美版	推定销量：—
49.99美元	对应PS2及Xbox		文：星夜



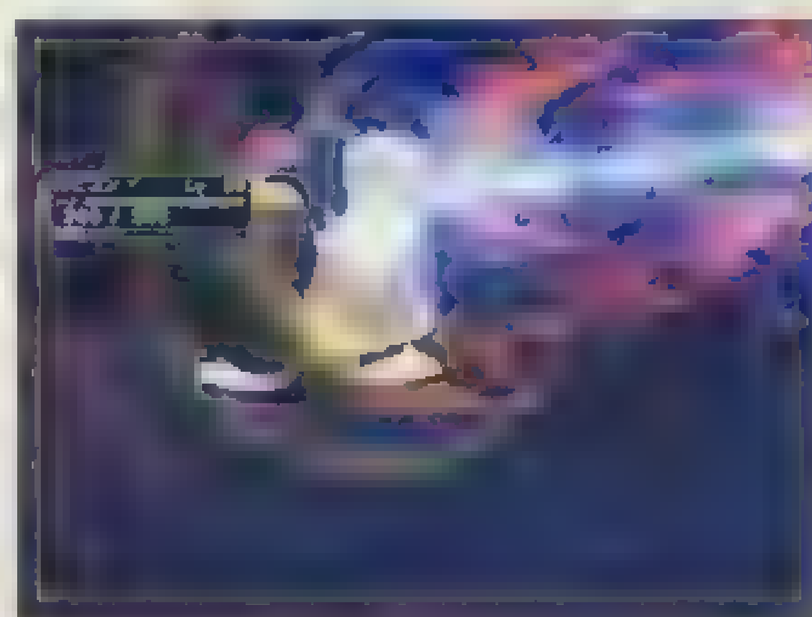
根据经典同名电影改编，玩家扮演三角洲部队的特种兵在索马里与当地武装展开激烈巷战。本作的PC版早已于2003年推出，可谓毁誉参半，Xbox版的表现更加令人失望。本作的16个任务都显得十分单调，虽然也有一些组队战元素，不过由于AI太低并且小组控制界面很不方便，反而破坏了游戏乐趣。敌人的AI也很低，只知道没头脑地到处乱射。任务的设计非常失败，一般都是从A点跑到B点之类的简单设定。**本作最大的亮点可能就是PS2版可以32人在线，而Xbox更是可以达到50人。**本作的画面质量较低，贴图和建模都不够精细。



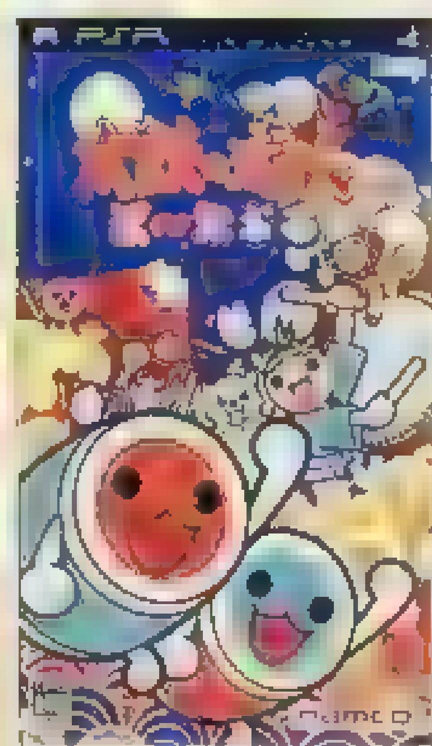
口袋妖怪XD 暗之旋风 暗黑露琪亚	Nintendo	8月4日	★★★☆☆
NGC ポケットモンスターXD 暗の旋风 ダーク・ルギア		RPG	UCG评分：22
1～2 4人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：12万
5800日元	对应NGC-GBA专用联机线		文：阿修罗



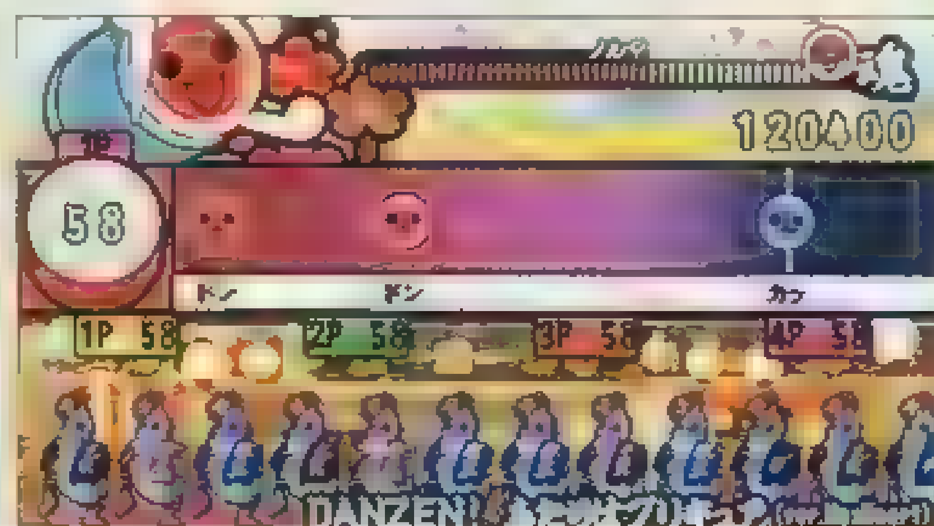
本作可以算是家用机上的第一款RPG版《口袋妖怪》。不过游戏本身是基于NGC版《口袋妖怪竞技场》中的RPG模式开发的。本作的主题是"暗黑口袋妖怪"，主角可以通过特殊的装置捕捉被恶人利用的"暗黑口袋妖怪"，并且将其变回普通的状态。游戏的战斗采用了2对2的形式，基本战斗规则与掌机版是一样的。和《口袋妖怪竞技场》一样，**本作的战斗全部采用3D来表示，玩家不仅可以看到各种口袋妖怪的3D造型，更可以清楚地从它们的动作中分辨出各个招式的区别。**本作在通关后可以与GBA联动，将玩家在GBA5部作品中获得的口袋妖怪传入NGC版。



太鼓之达人 PORTABLE	Namco	8月4日	★★★★☆
PSP 太鼓の达人 ぽーたぶる		MUG	UCG评分 —
1～4人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 3万
4800日元	无对应周边		文：卡伦



作为首款登陆掌机平台的"《太鼓之达人》"系列的作品，本作可以说是没有让系列FANS感到失望，在多达38首的曲目中包含了多种多样风格的音乐，无论是动漫迷、游戏迷、流行音乐迷都能从中找到自己喜欢的作品。虽然本作不能像家用机那样利用太鼓进行游戏，但游戏的趣味性倒是并没有受到多大影响，而**Namco也为本作增加了许多全新的要素，譬如两人同乐模式、连续演奏模式、全新的迷你游戏、铃铛音符的加入等等都令人大呼过瘾。**值得一提的是，玩家还可以从官方网站下载新的音乐到记忆棒中进行游戏，其中更包含了诸如《灵魂能力 》这样知名作品的音乐，有兴趣的朋友一定要经常去查看官网。



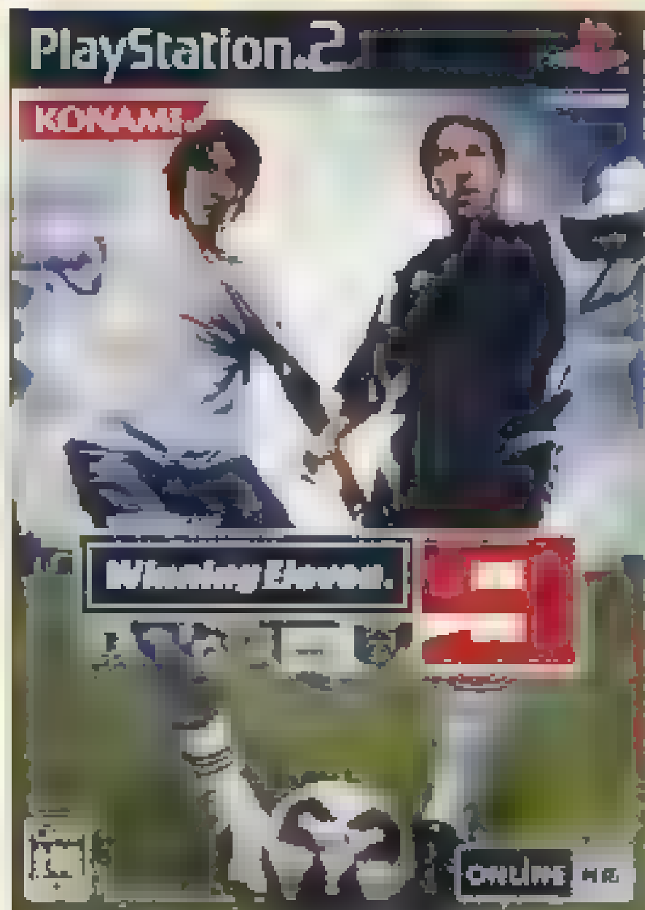
格兰蒂亚III	Square Enix/GameArts	8月4日	★★★★☆
PS2 グランディアIII		RPG	UCG评分：24
1人	推荐玩家年龄：12岁以上	日版	推定销量 23万
7600日元	无对应周边		文 邪魔天使



作为系列的正统续作，游戏在推出前进行了大量的宣传。游戏的风格回归到初代那种如梦幻般的冒险，对于冒险的追求，对于飞行的追求，让玩家在接触到游戏后感觉似乎有了初代的感觉。**战斗依旧是本作的亮点，"究极动作战斗"的系统得到保留，而明亮、清新、精致的绘图也给人视觉的享受。**而本作中加入的"空中连击"系统更给人刺激的感觉，空中连击不仅让战斗更有利，而视觉上的冲击也是很强的。另外，战斗中加入了战术对话系统，战斗中会给出提示以什么方式来进攻或防守对我方比较有利，这对那些新手而言是个很体贴的系统。可惜游戏一开始强调剧情有些虎头蛇尾，稍感遗憾。



世界足球 胜利十一人9	Konami	8月4日	★★★★★
PS2 World Soccer Winning Eleven 9	SPG		UCG评分：28
1～8人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：92万
6980日元	对应PS2网络套件和多重对战连接器		文：阿迪



“《WE》系列”发展至今，它在PS2的末期已经进入了一个发展的瓶颈阶段。从《WE9》的身上我们可以看到，除了授权的反复更新、增加些点缀性的细节之外，真正像《WE3》的“入盲塞”这样具备进化意义的突破，现在已经难得一见。**除了继续巩固意大利、西班牙、荷兰的授权外，《WE9》对英格兰超级联赛授权的争取也有所突破**，将近两年来英格兰足坛炙手可热的新一代霸主切尔西揽入怀中。在继续丰富授权的道路上，Konami的努力让球迷玩家们始终感到满意，毕竟不能一口吃成一个胖子。在动作细节方面，每一作均有一些在通常情况下拥有系统优势的规律，《WE9》也不例外，本作也有比如射门多打近角这样的铁律。从总体上来说，熟悉了本作的传接球节奏后，比起系列以往的任何作品，玩家能够更自如地以自身的意志去转移球。在真实的足球中，一支球队如果能够保持转移球的高效率，那么它一定能够制造出比对手更多的机会。“《WE》系列”未来发展的一个重要课题就是，如何能让玩家更彻底地将自己的意识贯彻于游戏中，能够更自如地控制球队的整体。这是除了在球员的容貌、动作细节上继续下功夫外，《WE》迫切需要解决的一个问题，同时也是制约现代足球游戏发展的一个共同的瓶颈。



▲本作新增的R2脚内侧弧线射门在实际的对抗过程中，并不如预期中的重要。想要搓出漂亮的弧线球绕过守门员和后卫打门柱并不是一件容易的事情





装甲核心 最后的佣兵	FromSoftware	8月4日	★★★☆☆
PS2 ARMORED CORE LAST RAVEN	ACT		UCG评分：22
1～2人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：7员
6800日元	对应iLINK联机对战、USB鼠标、BB Unit		文：沙罗



本作是著名机器人动作游戏“《装甲核心》系列”的第10款作品，尤其具备纪念意义。故事紧接前作《连结》，因此可看作是该作的正统续篇。游戏中向当前统治机构举起独立大旗的某组织宣布将在24小时后发动总攻击，阐述了“战斗中的生或死”的主题。**游戏最大的特征在于加入了“新活动式任务”系统和部位破坏系统。**在战斗中敌我双方均能够将对方机体的某一部分破坏掉，令战况发生极大变化；在有限的时间中，玩家要接受来自各界的任务，而根据接受方的不同，整个游戏的故事发展、关卡内容甚至游戏结局都会产生巨大的差别！这一系统的加入，令游戏的重复可玩性大大加强。



召唤之夜外传 黎明之翼	Banpresto	8月4日	★★★☆☆
PS2 サモンナイトエクステーゼ	A・RPG		UCG评分：24
1人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：15万
6800日元	无对应周边		文：猫太



以“召唤兽”为主题的《召唤之夜》试验性作品。本作的画面保持了系列的清新2D风格，保证了游戏的读盘速度以及流畅性。而**在剧情对话时除了有丰富的语音外，角色们更会有大量的插画镜头，使得原本就已经精彩绝伦的故事变得更吸引人。**虽然游戏起初要选择剧情中主角的主要性别，在游戏中两位性别的主角之间可以随意切换。他们分别拥有不同的能力，令战斗方式千变万化。在本作中，召唤兽的作用不仅仅在于通过召唤来帮助玩家战斗，它们更能够与角色结合，发挥出各种各样的特殊能力。而游戏中附带了相当直观的大地图，方便了玩家确认目的地，相当贴心。

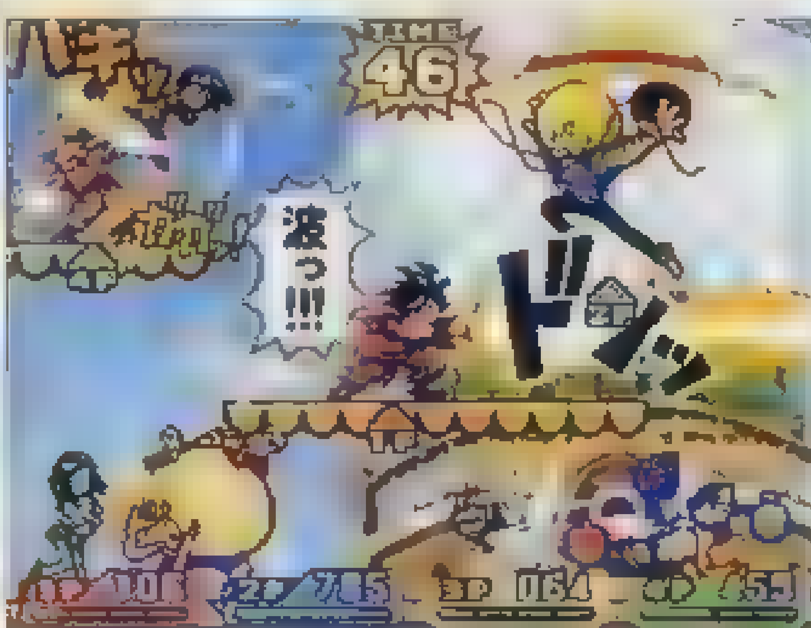


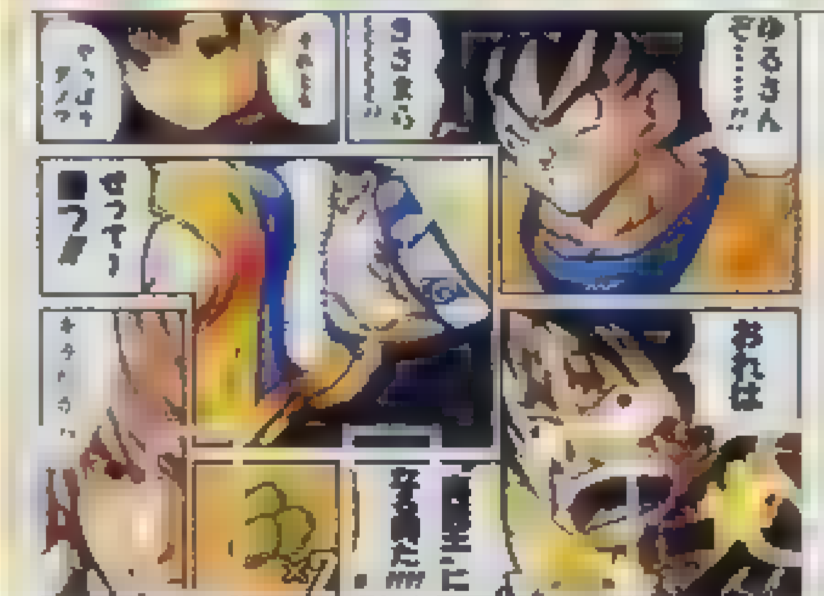
JUMP超级明星大乱斗	Nintendo Ganbarion	8月8日	★★★☆☆
NDS JUMP SUPER STARS	ACT		UCG评分：24
1～4人	推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：46万
4800日元	对应DSdownloadplay		文：阿修罗



游戏将《少年JUMP》27部知名漫画作品中的150多位漫画明星集结到一个梦幻般的舞台上，展开一场梦幻般的乱斗，明星们的经典招式、经典台词和漫画中的经典场面完全再现于NDS的屏幕之上，更多的是带给玩家回忆和感动。而亮点不仅仅是在这些明星身上，要想在各个战场上取得胜利，不仅要有熟练的操作，还需要合理地搭配角色和台词，以组成最强阵容，这些阵容是需要靠不断的战斗逐渐收集组合要素来强大的，这使得游戏兼具战斗、策略和收集的乐趣。玩家在故事模式“JUMP冒险”中，一边在JUMP世界的地图上移动，一边控制角色们打通各个关卡或完成各种任务取得新的画格，不断过关就会打开新的道路，当玩家的战斗数据或拥有的画格达成某些特定条件时，地图的关卡上就会出现“！”的标记，通过这样的关卡就会发现隐藏道路，从而得到更多更强力的画格。战斗时NDS的上屏幕会显示主要的战斗画面，下屏幕则用典型的日式漫画方格来显示所使用人物的信息，5*4的20个方格会让你镶嵌上不同大小的角色卡片，触摸它们可以替换战斗角色、使用出各种帮助技和援护技。而这些角色卡片就是用获得的画格按照漫画原作拼装起来的，只要某个角色和他的台词相对应就会拼装成功，这也更加考验了“JUMP迷”们对漫画的熟悉程度。





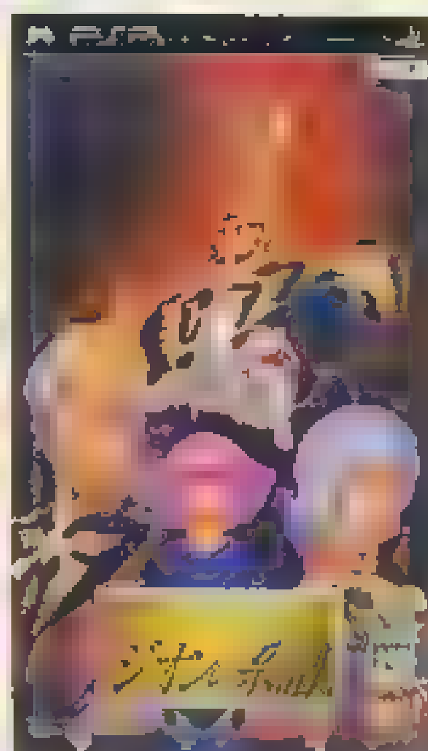




机动战士高达 基连的野望 吉翁的系谱

Bandai | 8月11日 | ★★★☆☆

PSP
机动战士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系谱 | SLG | UCG评分
1人 | 推荐玩家年龄 全年龄 | 日版 | 推定销量 5万
4800日元 | 无对应周边 | 文：沙罗



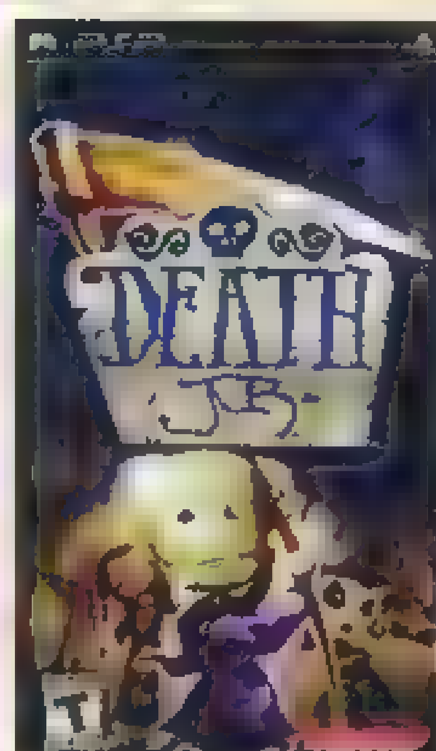
本作是2000年于PS平台发售的同名作品的PSP移植版。虽然游戏是以高达作品为蓝本而设计的，但由于拥有复杂而合理的系统、超强的战略性，本作可被称为机器人战略游戏中的最强作品！凭借PSP的机能，**游戏中的敌人思考时间被大大缩短，仅为PS版时间的1/3，而战斗画面也能够以16：9的比例及高速度演绎出来。**最令人欣喜的是，游戏收录了从初代高达到《Z高达》中共计250种以上的机体、120人以上的角色、长达45分钟的原创动画，各种事件总数更是多达400以上。另外，本作还附带了PS的资料篇《攻略指令书》，所有的内容都可以在PSP版中体验到，是一款高达玩家们不可错过的优秀作品。



小死神

Konami, Backbone | 8月16日 | ★★☆☆☆

PSP
Death Jr | ACT | UCG评分
1人 | 推荐玩家年龄 13岁以上 | 美版 | 推定销量 -
39.99美元 | 无对应周边 | 文 星夜



全世界第一款正式公开的PSP游戏，不过相信多数玩家看过该作的演示后并不会产生多大兴趣。游戏讲述了死神Grim Reaper的儿子和朋友们的遭遇。在参观自然历史博物馆时，小死神打开了神秘的盒子，结果将恶魔释放了出来，朋友们的灵魂被夺走了，而小死神则被潘多拉所救。小死神要在父亲回家之前制服恶魔拯救世界。**玩家的主要工具是长柄镰刀，还可以获得手枪、闪电枪等武器。**不过除了大体的故事背景外，本作几乎没有故事和人物的发展。游戏过程中的视点问题非常严重，大大影响了游戏乐趣。并且游戏过程中几乎没有任何语音和音乐。作为一款动作游戏，本作缺乏足够的兴奋点。



黑暗标靶

Capcom High Moon Studios | 8月16日 | ★★★☆☆

多机种
DARK WATCH | FPS | UCG评分：22
1人 | 推荐玩家年龄：17岁以上 | 美版 | 推定销量：－
49.99美元 | 对应机种为Xbox及PS2 | 文：GOUKI



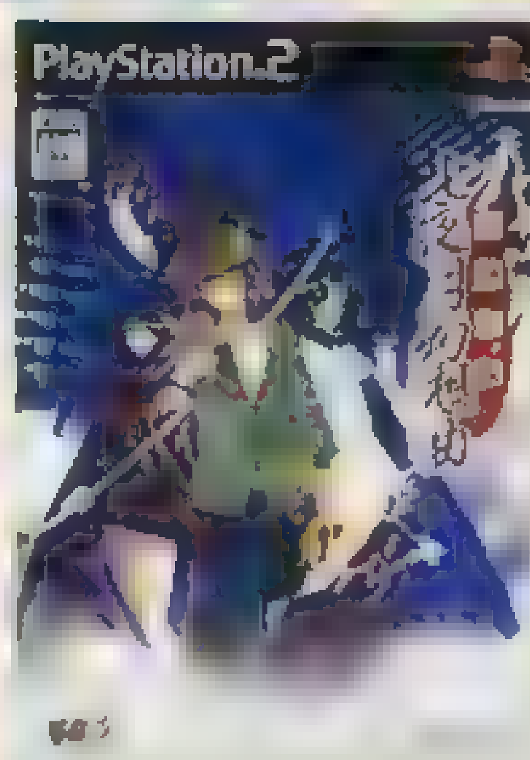
本作虽由Capcom发行，但Capcom并未参与任何开发工作，游戏的开发商是名不见经传的High Moon Studios。游戏将吸血鬼、赏金猎人与美国西部牛仔文化巧妙地结合在了一起，故事讲述的是一名赏金猎人误打误闯释放了被封印的吸血鬼，并被吸血鬼变为了同类，不过他并没有放弃作为人类的尊严，毅然拿起手中的武器誓将吸血鬼消灭。作为发展已经很成熟了的FPS类型，本作并没有明显的缺点，而且还针对游戏的故事发生地——美国西部而增加了马战这一要素。**游戏的难度设置也比较合理，取消了血槽设定，只要不被连续攻击就不算Gameover。**



式神之城 七夜月幻想曲

AlfaSystem | 8月18日 | ★★☆☆☆

PS2
式神の城 七夜月幻想曲 | S·AVG | UCG评分：19
1人 | 推荐玩家年龄：全年龄 | 日版 | 推定销量：－
6800日元 | 无对应周边 | 文：D·S



本作是《式神之城》系列作品的一环，但它却并不是一款正统的STG作品。**游戏采用了AVG的形式，充分利用了原作颇受好评的剧情以及人设等要素，让FANS能够更加深入地体会系列的整体世界观。**当然游戏中也有STG的环节，只要玩家在游戏中触发特定情节就可以进入与原作类似的STG部分。这一部分的难度不高，完全无法和原作相提并论，毕竟它只是用来调剂玩家神经的要素。

从游戏本身的素质来看，AVG和STG部分的结合并不是很好，造成了作品整体两头不着边的情况。游戏本身在画面和音乐上的表现也比较一般，除了系列的死忠外并不向一般玩家推荐此作。



火影忍者 漩涡忍传

Bandai | 8月18日 | ★★★☆☆

PS2
NARUTO ナルト うずまき忍传 | ACT | UCG评分 24
1人 | 推荐玩家年龄：全年龄 | 日版 | 推定销量 49万
6800日元 | 无对应周边 | 文 猫太



本作大胆地使用了纯3D的画面引擎来制作动漫改编的游戏，并且获得了比较出色的效果。在游戏中，玩家要控制鸣人完成各种任务并发展原创的剧情。由于主要操作的是鸣人，所以玩家能够通过获取的经验值提升鸣人的能力和增加各项技能。独特的拼图系统考验玩家的原创能力，玩家需要把各种技能方块摆放到图格中，放的方块越多，鸣人同时拥有的技能也就越多。另外在战斗中还能根据情况召唤出辅助同伴帮忙攻击，体现出十足的忍术战斗味道。不过单纯以动作游戏的角度来看，本作的任务设计略显单调，而且游戏的平衡性把握得也不是太好，这是比较遗憾的地方。



2005年度小编心目中的十佳游戏

- 索尼克冲击
- 伊莉丝的工作室 永恒玛娜2
- 荒野兵器4
- 星际火狐 ASSAULT
- 狡狐大冒险3：侠盗荣誉
- 召唤之夜外传 黎明之翼
- 王国之心II
- 阴阳大战记 霸者之印
- 火影忍者 究极的英雄3
- 怪物猎人P

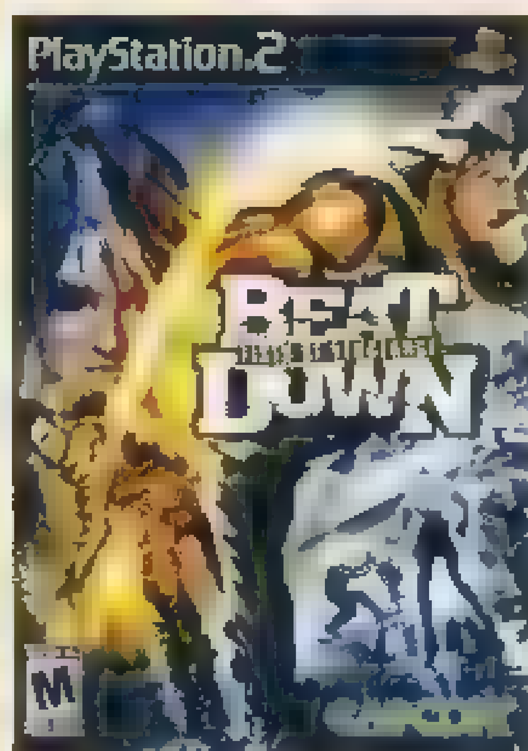


猫太

我的2005年游戏生活 虽说2006年才是索尼克的十五周年，但在2005中Sonic Team已经推出了不少相关的游戏。而且无论从宣传手法还是游戏的素质上来看，SEGA也将越来越看重索尼克作品，为明年的《索尼克滑板》和X360上的《索尼克次时代》作准备。

总体而言，2005年缺少了一款能让猫猫玩得停不下手来的作品，期待2006年会出现这样的游戏吧！

绝对镇压：复仇之拳	Capcom	8月23日	★★☆☆☆
多机种 Beat Down		ACT	UCG评分 22
1人	推荐玩家年龄 15岁以上	美版	推定销量 —
39.99美元	对应Xbox及PS2		文：胜负师



本作是Capcom与《龙背上的骑兵》的制作厂商Cav'a合作的一款黑帮街头打斗型的作品，主要面向欧美市场，但整体表现不佳。**游戏方式与《GTA》较为接近，但任务制流程的自由度并不算高。**游戏标榜的是可以建立100人的帮会，但每次只能带两名小弟出战。在系统方面，本作还是有一些新意的，由于5位主角遭陷害而被黑白两道的人追杀，所以可以利用换装和整容来降低关注度，回避不必要的战斗。打斗分为多人战和单挑，角色招式丰富，但手感较硬。本作的画面昏暗，但锯齿却很清晰，游戏时需要不断切换场景，过于频繁的读盘是游戏的一大缺点。



恶魔城Dracula 苍月十字架	Konami	8月25日	★★★★★
NDS 恶魔城ドラキュラ 苍月の十字架		A·RPG	UCG评分 25
1人	推荐玩家年龄 12岁以上	日版	推定销量 4万
4980日元	无对应周边		文：阿修罗



本作是GBA版《晓月圆舞曲》的正统续作，剧情、主要角色以及基本系统都继承自该作。作为前作核心之一的战魂系统在本作中得到了改进，玩家可以通过收集更多的战魂来提升其效果。多武器系统在本作也得到了发扬光大，主角可以装备的武器种类更多、动作也有了更多变化，每种武器还追加了消耗MP的特殊攻击动作。作为NDS的游戏，游戏中少数地方用到了触摸屏的功能，比如**在打败BOSS时只有正确画出魔法阵才能真正取得胜利**等。画面方面，追加了片头动画，而且NDS的机能更使得动作流畅度以及光影效果大幅强化，所以整体表现可圈可点；音乐部分也依然出色。



孤岛幸存者 迷失蔚蓝	Konami	8月25日	★★★☆☆
NDS サバイバルキッズ Lost In Blue		AVG	UCG评分：23
1人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 2万
4800日元	无对应周边		文：阿修罗



《孤岛幸存者》是GB上一个著名的生存游戏系列。从GBC的前作一下子跳跃到NDS版，游戏不仅仅对画面和音效等外在因素进行了革命，**更充分利用NDS的种种独有机能来表现各种不同的求生手段。触摸屏功能被频繁地使用在寻找食材等多个地方，**生火的时候更需要玩家对着麦克风"吹气"才能完成整个动作，很有创意。虽然游戏的基本玩法和以前的作品相比并没有太大变化，不过由于本作的地图面积增大了许多，而且玩家必须同时负担起女主角的生活，所以令游戏整体的难度显得有点高。游戏的人设风格比较清新，而实际游戏则采用了3D建模，比前几作更加真实化。



露娜 创世纪	MMV/GameArts	8月25日	★★★☆☆
NDS ルナ ジェネシス		RPG	UCG评分：20
1人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 2万
4800日元	无对应周边		文：卡伦



当年的《露娜 银色之星》曾经被誉为是"感动了一百万人"的RPG，而在等待了十一年之后，"《露娜》系列"也终于推出了第三部正统系的作品。本作的故事发生在一代的一千年前，相当于一款系列前传性质的作品，而世界观则与前两部作品毫无二致，像阿露蒂娜女神、龙骑士、兽人等关键词也依然会在本作中出现。由于是发售在NDS上，因此玩家可以利用触控笔进行一些操作，甚至还能向麦克风大喊"逃跑"从战斗中逃离，而战斗也是分为双屏显示的。虽然**本作的剧情还算是中规中矩，可是经验值和道具分开的两种战斗模式却极大地破坏了游戏节奏，**长期加速会损失HP更是个令人非常不满的设定。



十二勇士 战国封神传	Konami	8月25日	★★★☆☆
PSP Twelve 战国封神传		S·RPG	UCG评分：22
1人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：—
4800日元	无对应周边		文：猫太



本作是PSP上第一款原创的S·RPG作品。以战斗时代中真实存在的角色以及故事为卖点的本作相信能吸引到不少喜爱战国题材的玩家。游戏的最大特色在于它拥有一套容易上手又中规中矩的系统，这保证了游戏能够吸引到非S·RPG死忠的那些玩家。游戏的地图画面采用了的俯视45度视角，加上大量的语音以及战斗特效，令战斗变得相当有气氛。战斗画面中攻防双方分别位于屏幕左右，交战临场感十足。独特的应援系统令角色间可以互相产生特殊的加成效果，对玩家编排队伍及阵型有一定要求。但游戏的拖慢比较严重，整体节奏也稍慢，影响了战斗的流畅性。作为PSP上少有的原创游戏，本作还是值得尝试一下的。



COWBOY BEBOP 追忆之夜曲	Bandai	8月25日	★★☆☆☆
PS2 カウボーイビバップ 追忆の夜曲		ACT	UCG评分：20
1人	推荐玩家年龄：12岁以上	日版	推定销量：—
6,800日元	无对应周边		文：十六夜



剧情讲述的是赏金猎人斯派克等人在一次偶然的事件中得知了传说中宇宙海盗所埋藏的财宝的线索，然而随着探宝的开始，他们被卷入了另一起更为复杂的阴谋中。游戏中玩家可以扮演斯派克或是他的同伴与敌人战斗，而**战斗方式除了传统的拳脚格斗外，随着剧情的推进玩家还要经历枪战，而且更有机会驾驶飞行器以及快艇。**格斗战是游戏的重点，玩家经常要同时面对多名敌人的包围，除了可以利用战场上的各种道具作为武器外，更主要的进攻手段就是在敌人攻击瞬间出招发动超高威力的"防反攻击"，虽然异常爽快，但也正因如此使战斗显得有些单调。



盘点2005 游戏机年鉴

机动战士高达SEED DESTINY C.E.世纪	Bandai/Tomcreate	8月25日	★★★☆☆
PS2 机动战士高达 SEED DESTINY GENERATION of C.E	S·RPG		UCG评分：21
1人 推荐玩家年龄：全年龄	日版		推定销量：18万
6800日元 无对应周边			文：十六夜



本作最吸引人同时也是最大的卖点就是利用卡通渲染技术真实再现了"《SEED》系列"中登场的众多MS，而且与"《SD》系列"不同，本作中所有机体全为真实比例！游戏中根据玩家所走的路线不同，控制的驾驶员也不相同。游戏虽然称为"世纪"，但系统方面取消了"捕获"、"设计"以及"生产"，只有流程进行到一定程度或在击毁敌机后随机获得"设计磁碟"，才能生产新MS。剧情方面则是按照系列的传统，以TV版为主线进行，但因为是在TV版结束之前发售，因此游戏后半部分的剧情为原创而且还不止多种分支，不过现在看来与原作不同的结局倒是更加有意思。

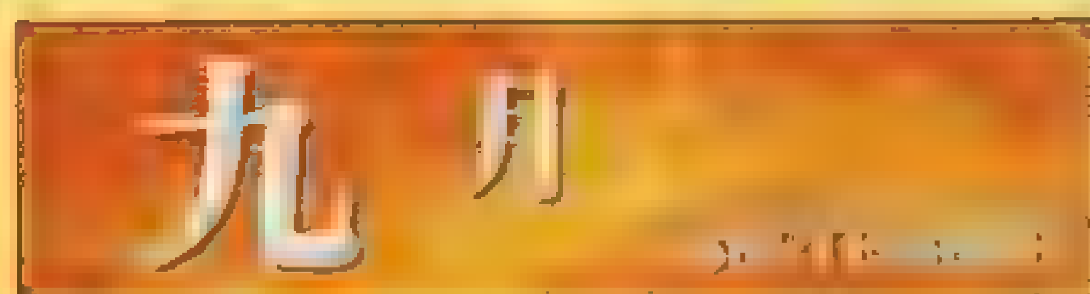


神话传说	Namco	8月25日	★★★★☆
PS2 Tales of legendia	RPG		UCG评分：26
1人 推荐玩家年龄：全年龄	日版		推定销量：34万
6800日元 无对应周边			文：邪魔天使



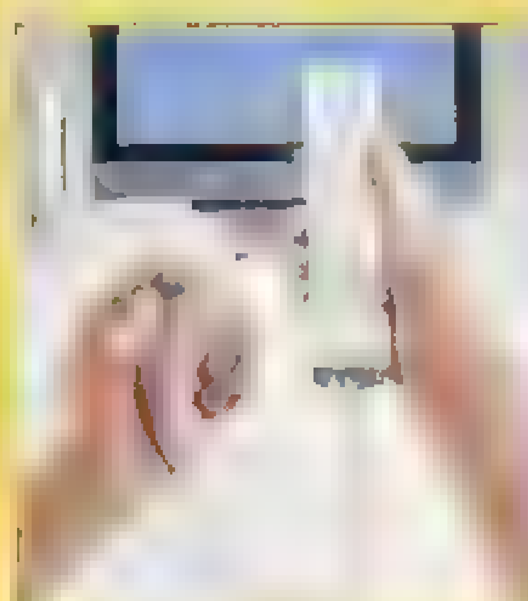
本作可以说是最充满异色的《传说》，游戏的主角不再用剑而是用拳，而游戏的舞台也是发生在一艘遗迹船上，处处充满着与系列其他作品的不同。本作的战斗虽然是传统的单线式，但由于3D化，所以背景的纵深感被描绘得很好。而X-LMBS系统的导入也让游戏具有Namco的《铁拳》、《刀魂》这些游戏的格斗感觉，这也使得游戏的爽快感变得更强。本作最具特色的就是游戏剧本的宏大和构成。15cm厚的台词本足见游戏的剧情与对话的丰富，而游戏在完成主线之后还有分别表现各个角色的"角色冒险部分"，这让玩家更能细致地去观察和了解每个角色。





九月

革命控制器颠覆传统



虽然任天堂照旧没有参加东京游戏展，任天堂社长岩田聪却在其TGS基调演讲中公开了本届展会最大的惊喜："革命"的另类控制器！这款控制器的奥妙在于"直接定点设备(DPD)"，可以使其具备3D定位功能，而扩展槽可以搭配各种辅助控制设备，从而实现完全不同的游戏玩法。

TGS2005再创新高

"东京游戏展2005"的累积参观人数达到了176 056人，创下了TGS历史上的最高记录。"革命"控制器、《MGS4》宣传片成为展会的最大焦点。索尼宣布加盟PS3阵营的日本游戏公司共有71家，面向日本的PS3游戏已多达102款。

X360发售日公布

微软在TGS展前发布会上公开了X360的全球发售日以及日版X360的售价：美版11月22日发售、欧版12月2日发售、日版12月10日发售，日版售价为39800日元。日本X360事业部长宣布面向日本市场的X360游戏已经有超过100款正在开发中，多数将于2006年内发售。微软在本届TGS上提供了80多台X360试玩机，展出游戏共27款。

PSP席卷欧洲

售价179英镑的PSP于9月1日正式在欧洲上市，立刻成为最抢手的便携式娱乐产品。PSP在英国的首周销量为18.5万台，比之前的NDS多了将近10万台，成为英国有史以来最畅销的主机。当周的英国游戏销量榜前10名中有9款都是PSP游戏。

索尼回收350万个超薄PS2电源

9月13日，索尼宣布于全球范围内回收350万套存在质量问题的超薄PS2专用电源。这批电源适配器于2004年8月至12月期间生产，其中以欧洲地区数量最多，总共有230万套，其余120万套分别在北美和亚洲等地。此前索尼在美国接到了38例有关电源适配器过热的投诉，其中包括两起轻度烧伤、一起轻度受惊以及4起轻度财产损坏。美国回收的电源适配器共有84.3万个。此外超薄PS2虽然并未在国内正式上市，中国索尼也提供了电源更换服务。

6.5亿美元游戏站

传媒大亨鲁珀特·默多克的新闻集团宣布将以6.5亿美元的高价收购知名游戏网站IGN，包括其旗下的TeamXbox以及Gamespy等，这是新闻集团收购的最贵的网站。

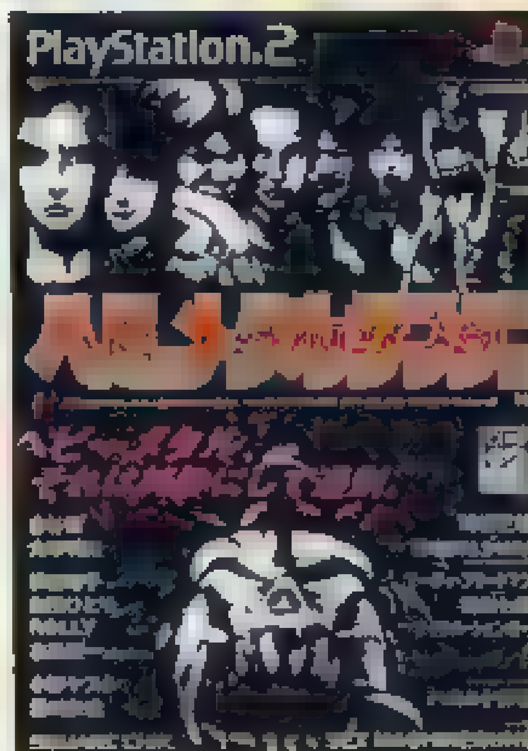
死神BLEACH 灵魂升温2	SCEJ	9月1日	★★★☆☆
PSP BLEACH ヒート・ザ・ソウル2	FTG		UCG评分：—
1~2人 推荐玩家年龄：全年龄	日版		推定销量：5万
4800日元 无对应周边			文：阿修罗



鉴于前作的大卖，SCE迅速地制作了《灵魂升温》的续作。与前作相比，本作新增了朽木白哉、四枫院夜一以及日番谷冬狮郎等数名高人气角色。剧情模式方面，本作依然由原作者久保带人亲自进行监修，以朽木白哉等新参战角色为中心展开故事。本作追加了具有一定育成要素的"护庭十三队入队模式"，在此模式中玩家需要选择一名角色将其安排到任意一支队伍中，通过不断进行升格战让其成为该队的队长；成为队长的角色可以装备特殊能力，而装备有特殊能力的角色也可以在对战模式中使用。除去新角色新玩法外，游戏的基本要素与前作变化不大，画面音效等方面也没有十分明显的进步。



重金属狂雷	Square Enix	9月1日	★★★☆☆
PS2 ヘビーメタルサンダー	SLG		UCG评分：—
1~2人 推荐玩家年龄：12岁以上	日版		推定销量：—
6800日元 无对应周边			文：胜负师



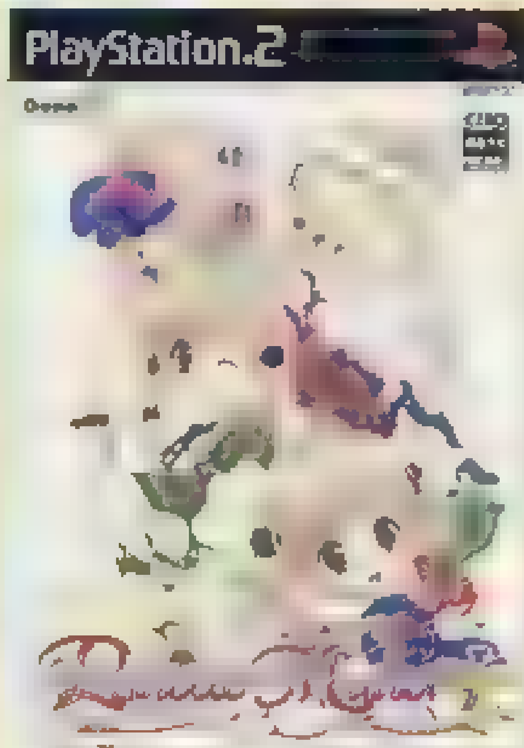
SE在2005年给玩家的最大意外，应该就是制作了这么一款重金属摇滚味十足的另类作品。游戏以近未来流行的一种机器人格斗比赛为背景，讲述了主人公从十几岁到40岁之间曲折的人生经历。而剧情部分完全是以2D和3D动画相结合的形式交待的，其中有着极为荒诞和恶搞的情节，令人捧腹不已。动画的时间相当长，而且声优阵容极为豪华。如果不看这些动画，那么游戏的流程会显得很短。战斗部分分为组装和比赛两部分，机器人的组装部件种类会随流程不断增加，而战斗是以即时指令形式进行的，系统上手有些麻烦，但熟悉后会觉得难度不高。搞笑的必杀技值得一看。



美少女梦工厂 4

Lantis/GeneX | 9月1日 | ★★★☆☆

PS2 | プリンセスメーカー4 | SLG | UCG评分：22
1人 | 推荐玩家年龄：15岁以上 | 日版 | 推定销量：—
6800日元 | 无对应周边 | 文：卡伦



作为最负盛名的美少女(或者可以说是女儿)育成类游戏，**本作相对于之前作品最大的区别是人设由赤井孝美改为了凭借《妹妹公主》而大红大紫的天广直人**，这也令本作的画风有着一种别样的华丽魅力，而在其他方面，游戏则基本继承了系列一贯的传统。玩家在游戏中需要以父亲的身分将一位女孩从10岁养育到18岁，并对其进行各式各样的教育，而你的每个选择都会影响到这位人类与魔族的混血儿少女最后的命运。多种多样的结局本来就是这一系列最大的卖点之一，而本作也继承了前几代多结局重情节的特点。修女、公主、老师、妻子……数十种结局足以令玩家一次又一次地投入到游戏中。



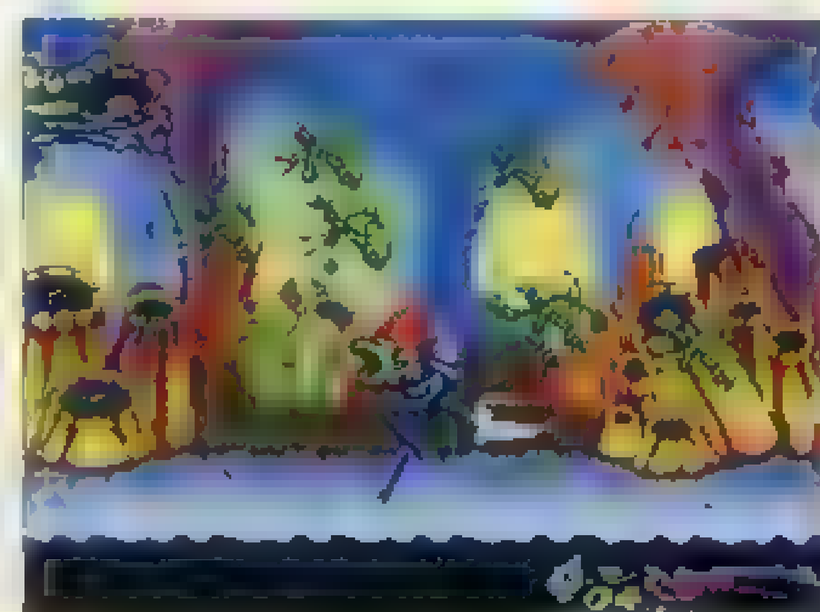
提姆·伯顿的圣诞夜惊魂 南瓜头之王

D3 Publisher/Tose | 9月8日 | ★★★☆☆

GBA | Tim Borton's The Nightmare Before Christmas: The Pumpkin King | A·AVG | UCG评分：—
1～4人 | 64M | 推荐玩家年龄：全年龄 | 日版 | 推定销量：—
4800日元 | 对应GBA专用通信对战线 | 文：阿修罗



1993年迪士尼的一部《圣诞夜惊魂》让导演提姆·伯顿的大名响遍了全球，如今GBA上也推出了以该动画为蓝本制作的全新动作冒险游戏。游戏的故事发生在电影版之前，讲述了杰克成为万圣节之王前所经历的事情。**游戏采用了类似2D《银河战士》以及《恶魔城》的形式**，玩家将控制杰克在诸多熟悉的场景中展开冒险，随着杰克所取得的特殊能力以及武器的增加，他将可以前往更多隐藏的地点。原作电影中，各个人物华丽而诡异的动作以及风格特殊的音乐是最吸引人的要素，而本作很好地将这些要素还原了出来。喜爱动作游戏的玩家可以试试本作。



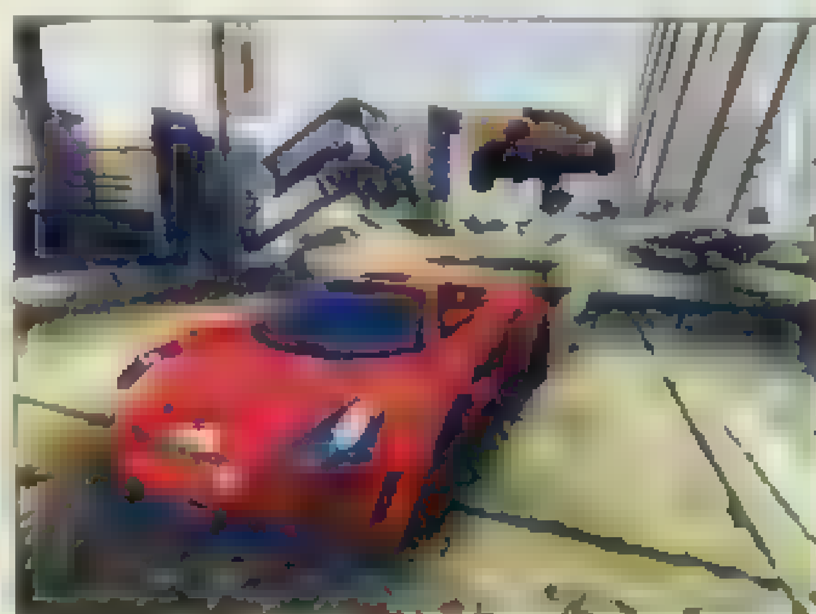
火爆狂飙 复仇

EA | 9月13日 | ★★★★★

多机种 | Burnout Revenge | RAC | UCG评分：28
1～2人 | 推荐玩家年龄：16岁以上 | 美版 | 推定销量：—
49.99美元 | 对应机种为PS2及Xbox | 文：猫太



以为本作只是前作《火爆狂飙3》的强化版的玩家需要重新更正一下这个观点，本作将会带你进入另一个更疯狂的赛车世界。**除了画面表现得更细致、所有车辆也焕然一新外，本作的最大特色就是加入了三个吸引人的要素**：直接撞翻同方向的汽车，同时能够增加少量Burnout槽；每条赛道拥有更多的分支路线，使玩家在道路上拥有更多选择；受到某对手攻击而撞翻车辆后，视此对手为宿敌并在将其撞翻后让Burnout槽全满发动的复仇模式。在保持前作水准不变的条件下，还增加了这么诱人的三项要素，这充分体现了厂商在制作本作时所具备的诚意与创意。



火爆狂飙 传奇

EA | 9月13日 | ★★★★☆

PSP | Burnout Legends | RAC | UCG评分：—
1人 | 推荐玩家年龄：16岁以上 | 美版 | 推定销量：—
29.99美元 | 对应Wi-Fi无线通信对战 | 文：猫太



别以为只有家用机上的《火爆狂飙》出众，这款与《复仇》同日发售的PSP作品同样能让你咋舌。**初看画面，你根本不能相信你手上的这款是PSP游戏，其出色的画面毫不逊色于2代。**发动Burnout槽时车旁的风线、在海边城市中驾驶车辆时能看到的迷人景致，都能在本作中一一重现。以3代为基础的本作除了普通的比赛模式外，依然保留有疯狂赚钱的Cash模式，试想一下能够在手上随时发泄那些来自各个方面的压力，这是多少惬意的事情啊！不过PSP的机能毕竟是有极限的，在发动Burnout时由于画面颗粒过粗而不能看清楚远方路线的情况比较多，这是令人感到比较遗憾的地方。



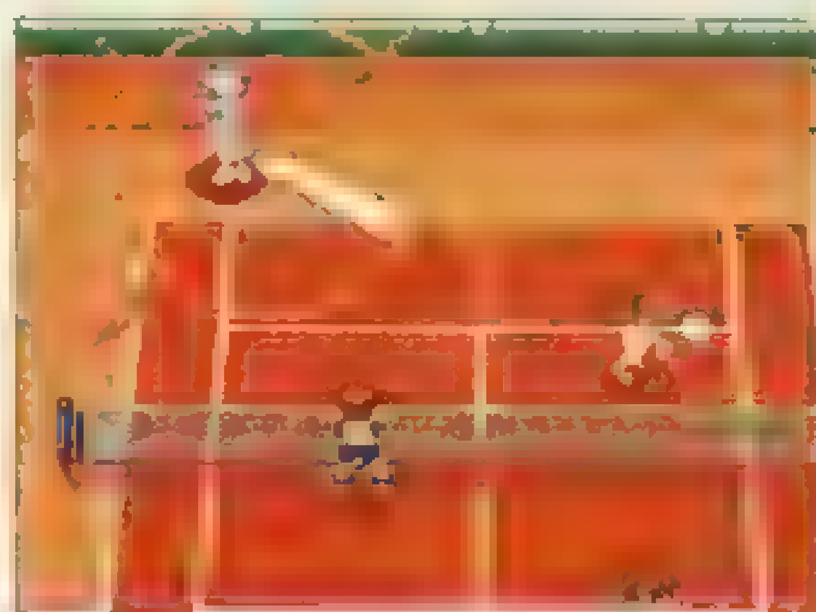
马里奥网球 Advance

Nintendo/Camelot | 9月13日 | ★★★★☆

GBA | マリオテニスアドバンス | SPG | UCG评分：24
1～4人 | 128M | 推荐玩家年龄：全年龄 | 日版 | 推定销量：6万
3800日元 | 对应GBA专用通信对战线 | 文：阿迪



由于同为Camelot制作，本作在画面美术风格上和《马里奥高尔夫Advance》基本一致，画面十分漂亮眩目，对战在华丽之余也不失严谨。各角色使用必杀技时，对于基本的网球规则和技巧把握得比较得当。游戏的系统相当容易上手，没有复杂的按键，没有难懂的规则。游戏讲述了一个无名小卒在网球学院里逐渐成为超级高手的奋斗故事。育成的方法除了不断进行比赛外，还可通过各种训练项目进行锻炼，提高自己的能力。除了基本的比赛和训练外，还有丰富的隐藏角色供大家收集。**本作的最大卖点就是丰富多彩、天马行空的必杀技**，比如像忍者使用分身术一样，扩大自己的击球范围等等。



2005年度小编心目中的十佳游戏

- 战神
- 鬼泣 3
- 汪达与巨像
- 战国 BASARA
- 铁拳 5
- 灵魂能力III
- 押忍！奋斗！应援团
- 山脊赛车 6
- 神话传说
- 王国之心II



我的2005年游戏生活 记得2004年时，胜负师曾对自己的感情生活寄予期望，在2005年也的确实现了历史性的伟大突破。不过开心快乐的甜蜜时光令自己的空余时间相对减少，倒也符合“等价交换”的原则，所以对游戏的选择也就走起了精品和个性化路线。有一些老玩家说自己失去了游戏的兴趣，其实我早两年也遇到过这样的问题，而我的解决之道就是“恋爱吧，少年！”这会让你对难得的游戏时间格外珍惜，并挑选真正适合自己的游戏。

盘点2005 游戏机年鉴

逆转裁判 新生的逆转

逆转裁判 新生的逆转	Capcom	9月15日	★★★☆☆
NDS	逆转裁判 苏える逆转	AVG	UCG评分：22
	1人 推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量：9万
	4800日元 无对应周边		文：阿修罗



虽然"《逆转裁判》系列"在日本名气很大，但是由于语言的关系一直都没有登陆欧美地区。到了NDS时代，Capcom终于决定将系列第一作翻译成英语移植到NDS上，向欧美玩家展示这个系列的魅力。而本作就相当于英文版《逆转裁判》的国际版。游戏以初代作品为基础，增加了触摸屏操作以及字幕快进等新的辅助功能。在追加的第5话中，游戏交代了人气角色御剑怜侍失落的故事，更追加了全新的化学侦探手法。通过与GBA版联动，老玩家可以直接跳过前4话剧情。**而游戏追加了英文显示的选项，也就是说本作完全包含了美版《逆转裁判》的所有内容。**



鸡蛋仔的小小小卖店

鸡蛋仔的小小小卖店	Bandai	9月15日	★★★☆☆
NDS	たまごっちのプチプチおみせっち	SLG	UCG评分 27
	1人 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：77万
	4800日元 对应Wi-Fi无线通信对战		文：猫太



相信不少玩家都接触过体型小巧随身携带的钥匙扣式玩具"鸡蛋仔吧"的确，身边随身携带着一只虚拟的小鸡，在闲时就拿出来逗一下确实乐趣无穷。在经过数年后，这款曾一度风靡全球的玩具终于出现在NDS平台上。除了拥有全彩的造型外，鸡蛋仔更是有一个属于自己的家。玩家可以为它做的，除了喂食、清洁和做运动外，还可以通过触摸屏实现更多的功能。比如为它们烧适当温度的开水让它们洗澡、帮它们制作一个美味的蛋糕等，绝对是轻松自在的作品。另外，**可选择的角色除了最原始的大嘴小鸡外，还新增了梅梅和豆豆两位新角色**，这样玩家就有更多的选择了。

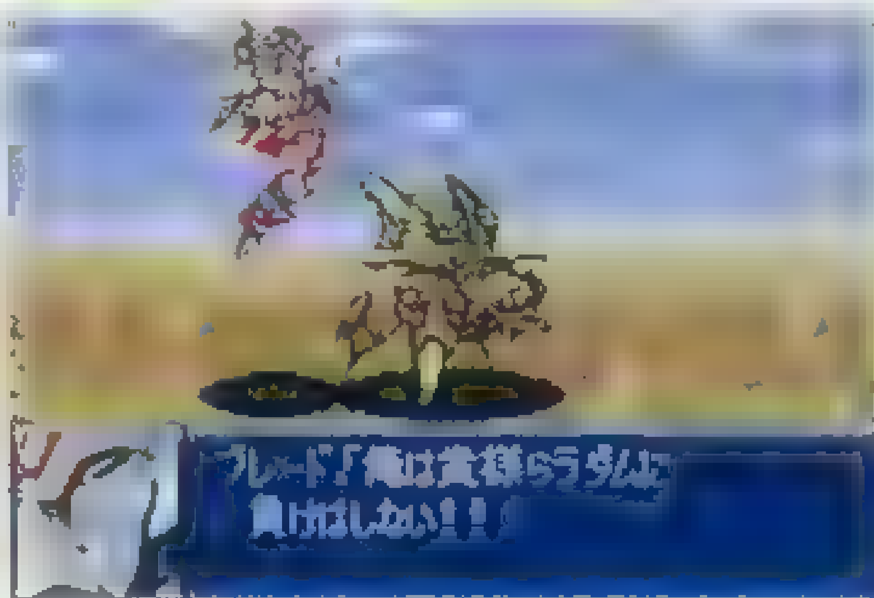


超级机器人大战J

超级机器人大战J	Banpresto	9月15日	★★★★☆
GBA	スーパーロボット大战J	S·RPG	UCG评分：24
	1人 128M 推荐玩家年龄：12岁以上	日版	推定销量：18万
	5800日元 无对应周边		文：阿修罗

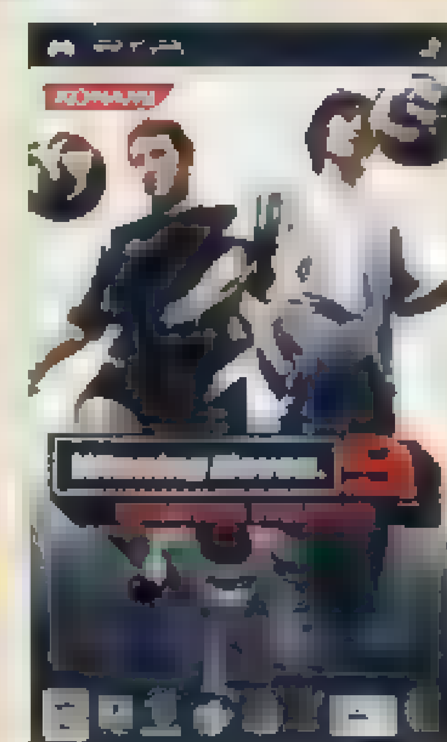


本作从公布到发售所用时间之短令人惊讶，而发售平台依然选择GBA也出乎FANS的意料。本作中的参战作品阵容比起传统的《机战》有了很大的调整，老牌的U.C.高达以及盖塔系完全没有参战，取而代之的是《SEED》以及《全金属狂潮》这样的全新动画，而《宇宙骑士》的加入也让人颇感吃惊。代号《J》的本作无论是从画面还是音效方面都继承了《D》的特色，该作中的迷你游戏部分也得到了保留。而**Banpresto特别针对机体的动作进行了强化，以GBA有限的机能制作出了动作丰富的战斗动画，**可以看出本作体现了厂商求新求变之意。



世界足球胜利十一人9 无所不在

世界足球胜利十一人9 无所不在	Konami	9月15日	★★★☆☆
PSP	World Soccer Winning Eleven 9 Ubiquitous Evolution	SPG	UCG评分：23
	1~2人 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：20万
	5229日元 无对应周边		文：阿迪



无论是画面还是系统，本作均达到了掌机平台上的高标准。可以说这是迄今为止，掌机平台上最优秀的足球游戏。看到PSP版的画面时，你很难想象在掌机上竟然也会有如此棒的效果。**通过PSP的无线对战模式(WIRELESS)，本作可以实现速度流畅的2人对战。**不过，美中不足的是屏幕上的残像对于观察小地图和判断球员动作的影响甚大。此外，由于缺少了实况解说，所以对于气氛营造打了不少折扣。最为致命的一点是，因为PSP没有R2、L2和左右摇杆，这样的先天不足大大制约了《WE》在PSP平台上的操作。调整战术和切换摇杆功能竟然需要暂停比赛进入菜单界面，如此破坏比赛流畅性的设置令人无所适从。



摩托GP 4

摩托GP 4	Namco	9月15日	★★★☆☆
PS2	MotoGP 4	RAC	UCG评分：—
	1~2人 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：—
	6800日元 无对应周边		文：多边形



本作是Namco旗下著名摩托游戏"《摩托GP》系列"最新作，**游戏在画面上进行了大幅度的改良，使之成为目前为止效果最好的摩托竞速游戏。**游戏中的比赛共分为"MotoGP CLASS"、"250cc CLASS"和"125cc CLASS"三个级别，每个级别只能用该级别的摩托来出赛。而赛道方面则比前作增加了3条新赛道。游戏的主要模式为模拟真实比赛的"赛季模式"，玩者需要通过不断地获胜而取得积分并成为世界第一。另外游戏的"街机模式"和"练习模式"也可以让玩家轻松上手。而"多人模式"从前代的两人对战增加至可以四人同时对战。



真·三国无双4 猛将传

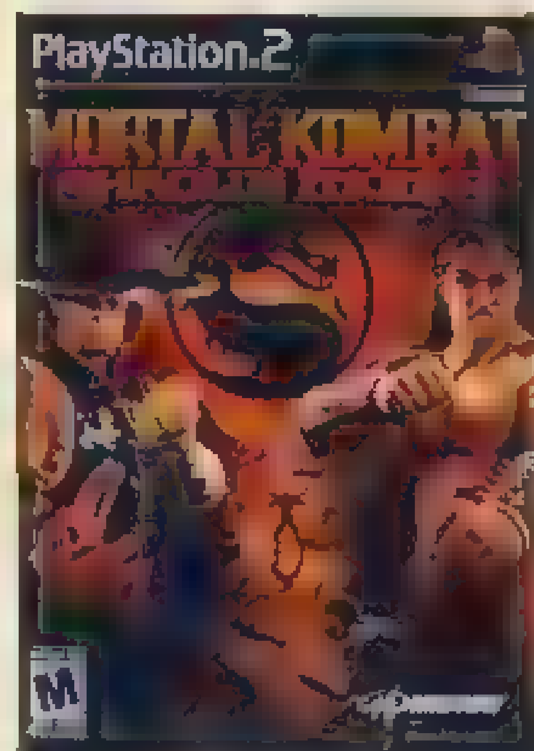
真·三国无双4 猛将传	Koei	9月15日	★★★★★
PS2	真·三国无双4 猛将传	ACT	UCG评分：24
	1~2人 推荐玩家年龄：12岁以上	日版	推定销量：35万
	4280日元 可以与《真·三国无双4》联动		文：纱迦



本作是《真·三国无双4》的资料篇，在保留了《真·三国无双4》全部内容的基础上，还加入了大量新要素。游戏模式方面，加入了外传、立志、修罗3大模式，3代大受好评的自创武将系统也重新回归。外传模式共有18个独立关卡，虽然关数不多，但用不同角色来挑战时会有不同的变化；立志模式讲述一介兵卒的成长史，在此模式中可以使用各种特技，与正常游戏大不相同；修罗模式为玩家提供了挑战极限的机会，还能尽情享受与同伴一起打天下的乐趣。本作还增加了7种全新的装备道具，并对游戏平衡性进行了微调。但**游戏一反传统地没有追加新武器，令游戏的耐玩度大减。**



致命格斗 少林和尚	Midway	9月16日	★★★☆☆
多机种 Mortal Kombat: Shaolin Monks		ACT	UCG评分：22
1～2人	推荐玩家年龄：17岁以上	美版	推定销量：–
49.99美元	对应机种为PS2及Xbox		文：星夜



采用动作冒险类型的《致命格斗》一直都遭到恶评，本作的品质也不是很高。游戏故事发生在《致命格斗》原作之后，讲述Liu Kang与Kung Lao在Outworld的冒险。**本作的隐藏内容极为丰富，还隐藏有系列最经典的《致命格斗2》的完整游戏。**本作可以采用单人游戏或者双人合作的方式过关，很多隐藏要素只有在双人模式中才能得到。战斗过程中可以获得经验值，用经验值可以购买新的特殊技和连续技，甚至还有一些双人连携技。不过本作的关卡设计重复性太强，进入新的任务也经常需要回到以前的地方，让人在同样的地方跑来跑去，非常浪费时间。



Marvel复仇女神 未完成体降临	EA	9月20日	★★★☆☆
多机种 Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects		FTG	JCG评分 -
1～2人	推荐玩家年龄：13岁以上	美版	推定销量 –
39.99美元	对应机种为NGC、PS2、Xbox、PSP、NDS		文 星夜



《Marvel复仇女神》是EA与Marvel合作打造的漫画新品牌，在游戏推出之前就有原创漫画推出。**本作集结了蜘蛛侠、金刚狼、铁人等经典超级英雄，也有一些原创新角色。**在游戏过程中，玩家可以利用周围的环境，几乎所有物体都可以拿来当武器。愤怒槽蓄满之后还可以在不消耗必杀技槽的情况下使用变异能力和终结技。本作还有故事模式，每个角色都有各自的任务目标和剧情。本作的隐藏内容非常丰富，人物动作极为流畅，超能力也十分华丽。不过本作在AI方面存在很多BUG，格斗系统的平衡性存在较大问题，关卡设计也有很大缺陷。



X战警传说II	Activision Raven Software	9月20日	★★★☆☆
多机种 X-Men Legends II		A·RPG	UCG评分：24
1～4人	推荐玩家年龄 13岁以上	美版	推定销量 –
49.99美元	对应机种为NGC PS2及Xbox		文 星夜



虽然Raven Software有着强劲的技术力，不过本作的画面表现并不出色，卡通渲染技术的应用明显不够纯熟。游戏讲述了近乎全能的天启变异人发动了"适者生存"的战斗，向X战警和变异人兄弟会发动袭击。为了对抗共同的强敌，X战警和变异人暂时联合作战。**游戏剧情分为5大章节，并穿插了7段由Blur Studios制作的过场动画。**在游戏中，玩家可以选择的角色共有16名，包括了X战警和变异人兄弟会双方的成员。每人都有8～12种能力，可以将各种能力分配到各个按键上。玩家还可以设定一个特定的能力成长方向，培养出自己喜欢的角色。



炽焰帝国 英雄	Microsoft Phantagram	9月26日	★★★★☆
Xbox Kingdom Under Fire: Heroes		SLG	UCG评分：–
1人	推荐玩家年龄 17岁以上	日版	推定销量
49.99美元	对应Xbox LIVE		文 邪魔天使



作为系列在Xbox上登陆的第二款作品，游戏在秉承了前作优秀传统的基础上进行了一些改进。这次的故事是发生在前作的5年前，而游戏的主角也就是玩家操纵的角色则是前作中主角的副将。在本作中我们可以看到这些原来是副将的角色的精彩表演，以及他们是如何加入不同的阵营的。游戏的素质依旧那么优秀，在打倒敌人后尸体基本不消失而人物动作基本不拖慢不仅体现了主机的强劲机能也体现出了制作厂商的强大实力。而即时战略加上动作要素也保留了下来，让玩家能够在控制大部队的同时进行局部微操作。另外，**游戏对应Xbox LIVE，可以实现最多6人的在线对战。**



幽游白书 暗黑武术大会	Atari/Digital Fiction	9月21日	★★☆☆☆
PS2 Yu Yu Hakusho: Dark Tournament		FTG	UCG评分：–
1～2人	推荐玩家年龄：13岁以上	美版	推定销量：–
39.99美元	无对应周边		文：阿迪



《幽游白书》自1990年在《周刊少年 JUMP》开始连载，迄今为止已经有15个年头。而《幽游白书》的各种游戏、动画、周边类产品，可谓多如繁星。由雅达利所推出的3D FTG《幽游白书：暗黑武术大会》就是其中的一款。本作作为一款FTG游戏，其打击手感却较为欠佳。不过，**本作所收录的大量过场动画都是选自原著动画。**看着这些熟悉的画面，定然能唤起你的怀旧之心。除了正常的对战模式外，本作的迷你游戏幽游棋非常有趣。这是一个类似于黑白棋，互相比拼点数的游戏。这个小游戏的整体性上佳，即使作为一个独立的游戏来玩也未尝不可。



终极蜘蛛侠	Activision/Treyarch	9月22日	★★★☆☆
多机种 Ultimate Spider-Man		ACT	UCG评分：–
1人	推荐玩家年龄：13岁以上	美版	推定销量：–
49.99美元	对应机种为NGC、PS2及Xbox		文：星夜



由于电影续集要到2007年才会上映，因此Activision以漫画版为题材制作了这款采用卡通渲染技术的游戏。故事紧随漫画版的剧情，发生在Venom最终篇的3个月后，被打败的Venom并没有死，并准备向蜘蛛侠复仇。**本作最大的特点就是可以让玩家操作Venom这位超高人气的反派角色作战。**游戏采用了"3D漫画着色技术"，使得画面呈现出很强的漫画感觉，并且在部分剧情演出中也采用了漫画的分框方式。控制Venom时生命值一直都在减少，需要不断吸收路人的能量。Venom是力量型角色，主要使用触手攻击，本作还会出现其他一些漫画英雄，令场面相当热闹。

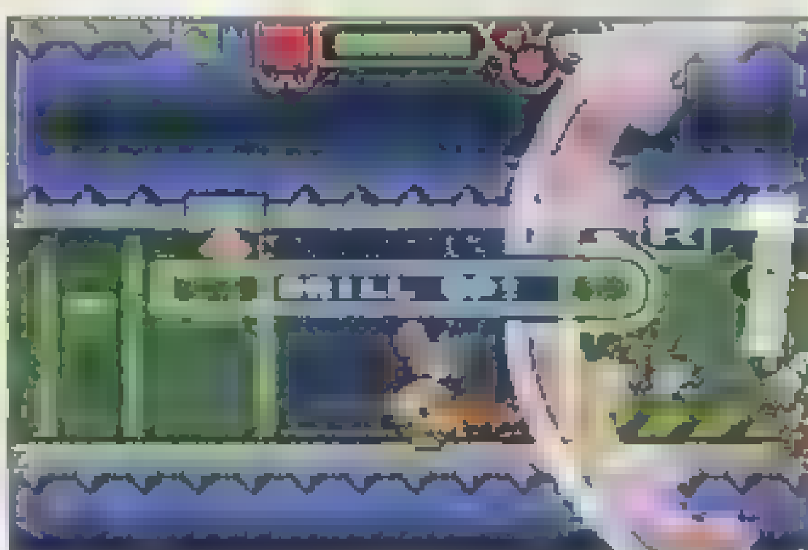


盘点2005 游戏机年鉴

螺旋粉碎机	Nintendo/Game Freak	9月22日	★★★☆☆
GBA	スクリューブレイカー 轟振どりるれろ	ACT	UCG评分 –
	1人 64M 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量
	3800日元 无对应周边		文 雨滴



一款出自"《口袋妖怪》系列"制作厂Game Freak的全新作品。主角使用的武器不再是刀剑之类的冷兵器，而是各种类型的钻头！整个游戏都围绕着"钻头"展开。玩家所扮演的红钻团长女儿可露莉需要与钻头机器一起，将失窃的红色钻石寻回。本作中钻头的作用不仅是发展游戏或破解谜题，甚至对付BOSS们也得用上。不过就算游戏中到处都是螺旋钻头，但Game Freak却依然将它塑造得可爱而精细，再加上**恰到好处的解谜系统、极佳的操作感、流畅的动作要素及新颖的游戏设计，**喜欢动作类游戏的玩家可不要错过了！另外，本游戏使用的是专用的震动卡带，在游戏的过程中可以充分体验到破坏的乐趣。



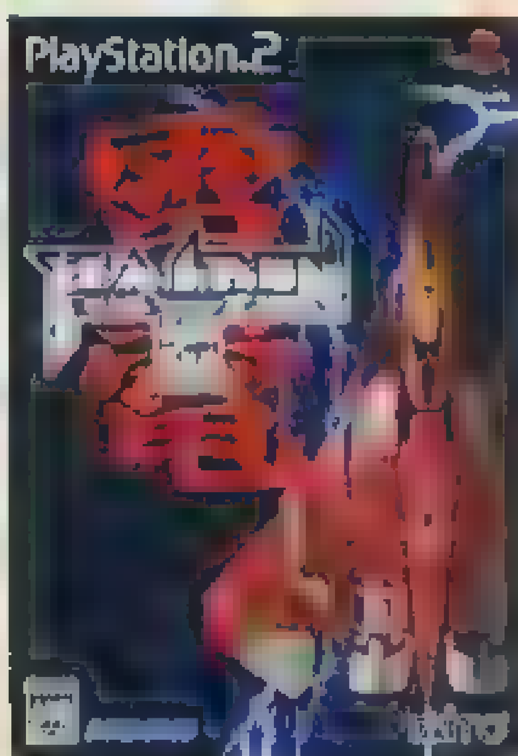
高达 战术对决	Bandai	9月22日	★★★☆☆
PSP	ガンダムバトルタクティクス	ACT	UCG评分：21
	1～4人 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：6万
	4800日元 无对应周边		文：十六夜



以一年战争为背景的3D动作游戏，整体风格与PS2上的《机动战士高达战记》比较类似。玩家可以在游戏中创建属于自己的人物并操纵各种MS完成各种任务，并且人物的能力值也会随着不断地战斗而上升。游戏的流程则会根据玩家所选择的阵营而发生变化。游戏中收录了大量一年战争时期的著名机体以及王牌机师，随着流程的推进便能不断出现并被玩家所使用。由于是掌机上的作品，**游戏中的任务都设计得比较短小，只需要5分钟便能完成。**简洁的操作，众多的可选机体与简单的A.I.，差别不明显的机体能力设定使得本作的优缺点都十分明显。限于PSP的机能，本作中机体的动画也略显简陋。



雷电III	Taito	9月22日	★★☆☆☆
PS2	雷电III	STG	UCG评分 20
	1～2人 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 –
	5800日元 无对应周边		文 幻迦



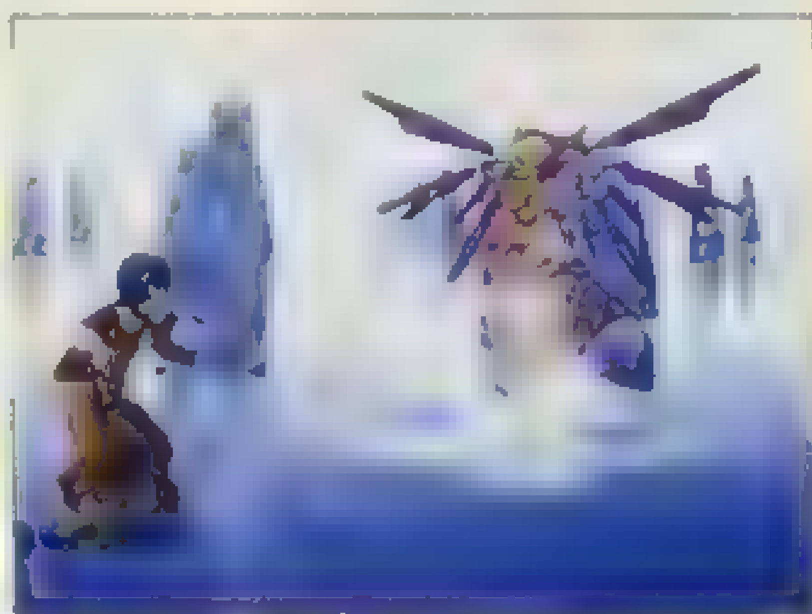
经典2D纵版STG系列的最新作。**和时下流行的同类游戏比起来，游戏的风格截然不同。操作方法非常简单，**只有射击和保险两个键。自机的攻击方式分为主武器和副武器，并各有3种攻击方式。游戏的主旨是瞬间击破系统，该系统要求玩家尽快击破敌人。如果能快速击破敌人，就可以阻止敌人放出子弹，并拿到相当高的分数。PS2版的新增要素中除了惯有的练习模式、画廊模式，还增加了可以连续与BOSS对战的BOSS RUSH模式和以得高分为目标的SCORE ATTACK模式。此外游戏中还附带了每关的高手教学影像，并可自由设定自机数量和保险数量，非常体贴。



幻梦狂想曲	Konami	9月22日	★★★☆☆
PS2	Rhapsodia ラプソディア	S・RPG	UCG评分：24
	1人 推荐玩家年龄：12岁以上	日版	推定销量：7万
	6800日元 对应《幻想水浒传IV》记录		文：雨滴



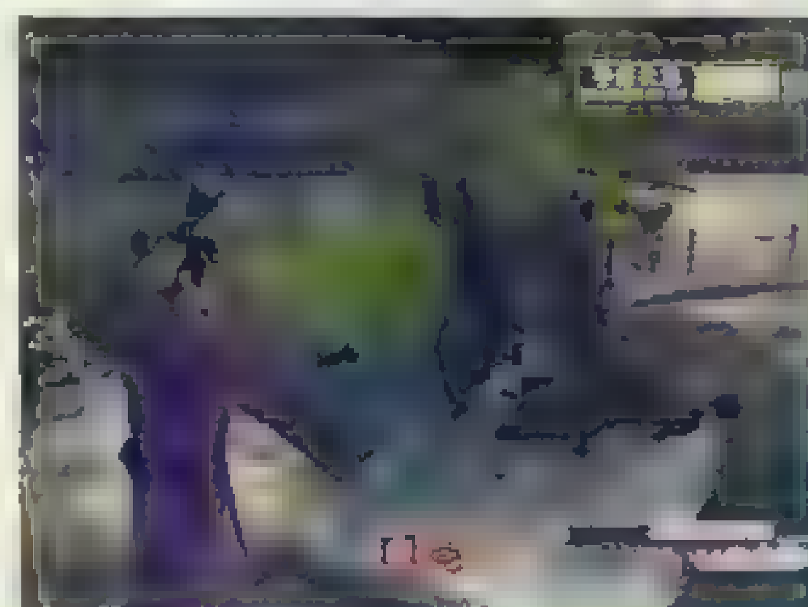
剧情方面承接了《幻想水浒传IV》，让玩家对这样一部史诗般的故事及贯穿整个《幻水IV》剧情的纹章炮有一个更深入的了解。**本作的战斗方式从原来的RPG换成了SLG，但系列传统要素诸如纹章系统、协力攻击、属性相生相克都得到了保留，**并且根据SLG战斗的需要进行了一些修改，可惜协力攻击的发动条件比较烦琐，而且只能攻击特定范围的敌人，让这个在正传中大放异彩的系统成为本作鸡肋。同伴要素依然是本作一大亮点，除了在游戏进程中收得同伴外，玩家还可以通过完成委托任务让同伴加入。另外，本作音乐一如既往地动听，主旋律女声的轻声吟唱让人回味无穷。



必杀里稼业	元气	9月22日	★★★☆☆
PS2	必杀里稼业	ACT	UCG评分：21
	1人 推荐玩家年龄：18岁以上	日版	推定销量：–
	6800日元 无对应周边		文：十六夜



《必杀里稼业》是一款以江户时代暗中惩恶除奸的杀手为题材的游戏，"里稼业"这个词直译过来就是"暗中第二职业"，而**游戏中的主人公们就是这些平时以平凡百姓的身分隐藏在闹市之间，暗中则是替天行道、伸张正义、对各种不法之徒施行暗杀的"里稼业人"。**正如"里稼业"的特性，游戏也主要分为两大部分，比如说主人公镜二郎，白天他以医生的身分救死扶伤，并打探情报，当确认真正的罪犯之后，晚上便与同伴谋治定好计划，再潜入恶人的根据地将之消灭。除了众多形式的任务之外，游戏还提供丰富的道具和详细的武器升级系统，使流程不再单调乏味。



靛青预言	Atari /Quantic Dream	9月28日	★★★★☆
多机种	Indigo Prophecy	AVG	UCG评分：24
	1人 推荐玩家年龄：17岁以上	美版	推定销量：–
	49.99美元 对应机种为PS2及Xbox		文：多边形



这是今年相当令人惊喜的一款游戏，在游戏发售以前几乎没有任何媒体对于它投入了足够的关注，但是本作最终以它极为出色的品质赢得了玩家的赞誉。作为一款AVG游戏，本作的剧情部分是撑起整个游戏的主干骨架，从一开始你就会被吸引入其中，而**多主角的控制方式让你能够作为一个旁观者从完整的角度来观察整个剧情的走向，**同时也让你成为控制故事走向的主要人物。游戏的配音极具水准，达到了百分百的电影演出效果。不过游戏在某些地方给予的提示信息太过隐晦，如果不小心错过某段对话就有可能卡在某处。另外对于国内玩家而言，本作对英语水平的要求较高。



狡狐大冒险3：侠盗荣誉	SCEA	9月26日	★★★★☆
PS2 Sly 3: Honor Among Thieves		ACT	UCG评分：24
1~2人	推荐玩家年龄：13岁以上	美版	推定销量：—
49.99美元	对应3D立体眼镜		文：猫太



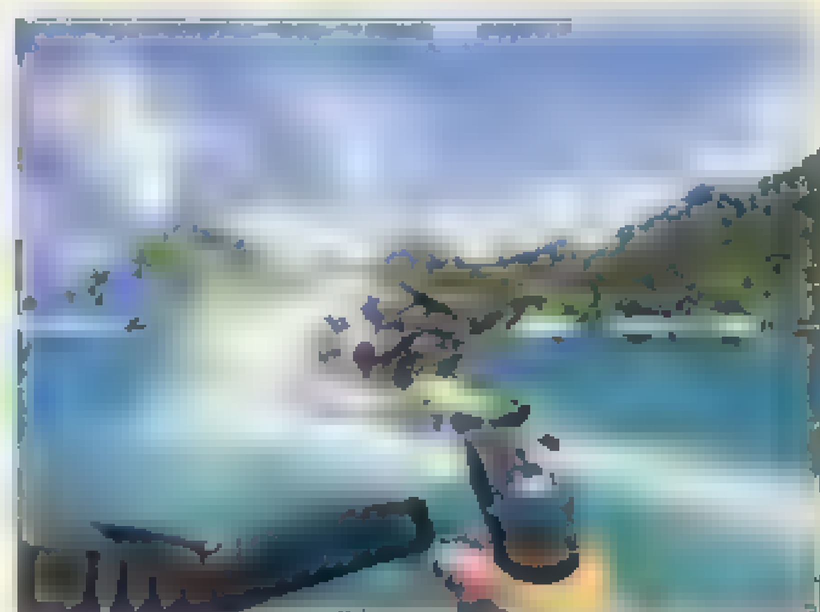
“《狡狐大冒险》系列”向来都以出色的偷窃手法与绝妙的动作解谜受到了众多玩家的好评。作为系列的最新作，本作在剧情上进行了极大的强化，讲述了Cooper与数位系列以往著名的盗贼们一起寻找被抢夺了的Cooper家族宝藏，其中的悲喜让人很容易黯然落泪。Cooper一行在本作中拥有更强力的技能和道具，这也代表了本作的任务技巧度绝对会超乎玩家的想象。其他两名同伴的独特偷钱技能、寻宝和赛艇等斗智斗力的迷你游戏、盗贼们的《大航海时代》等等，**游戏的隐藏要素与乐趣要比前作强上好几倍，绝对是本年度PS2上较为经典的动作游戏之一。**



孤岛惊魂 本能	Ubisoft	9月27日	★★★★☆
Xbox Far Cry Instincts		FPS	UCG评分 26
1~16人	推荐玩家年龄 17岁以上	美版	推定销量 20万
49 99美元	无对应周边		文．星夜



PC版原作是2004年尖端图形技术的典型代表，这款Xbox版也是Xbox上画面最惊人的游戏之一。本作并非简单的移植，而是针对Xbox重新制作。玩家扮演退伍海军突击队员Jack Carver，带着旅行家在太平洋旅游。当他们经过一个神秘的小岛时遭到了雇佣兵的袭击。本作的整个故事都是以主角Jack的视点来呈现的。在游戏中玩家可以通过陷阱杀敌，还可以通过兽化模式拥有各种动物的能力。**本作最大的特点就是带给玩家一个葱翠美丽的巨大室外环境，单人游戏的剧情也相当长。**还有一个关卡编辑器让玩家可以自己设计关卡。



忍者龙剑传 黑之章	Tecmo	9月29日	★★★★★
Xbox NINJA GAIDEN BLACK		ACT	UCG评分：27
1人	推荐玩家年龄：17岁以上	日版	推定销量：—
4800日元	无对应周边		文：十六夜



作为《忍者龙剑传》的资料片，本作的内容确实丰富，不仅增加了难度，而且敌人种类以及武器也新增了不少。游戏中玩家控制的隼龙可以做出各种华丽的动作攻击敌人，除了最基本的龙剑外，还能够装备棍棍、镰等多种武器，每种武器无论是特性还是攻击招式都不相同。而且武器可以通过消费黄魂实现升级，升级后的武器威力会上升同时还出现新招式。本作的难度更高，不仅是BOSS，就连普通杂兵都需要一定方法才能取胜，再加上敌人的行动随机性非常大，因此高难度下非常考验玩家寻找与把握机会的能力。如果你已经厌倦了机械般的战斗，那么这款游戏绝对是最佳的选择！



君临都市	Namco	9月13日	★★★★☆
PS2 URBAN REIGN		ACT	UCG评分：24
1~4人	推荐玩家年龄：12岁以上	美版	推定销量：—
49 99美元	无对应周边		文：胜负师

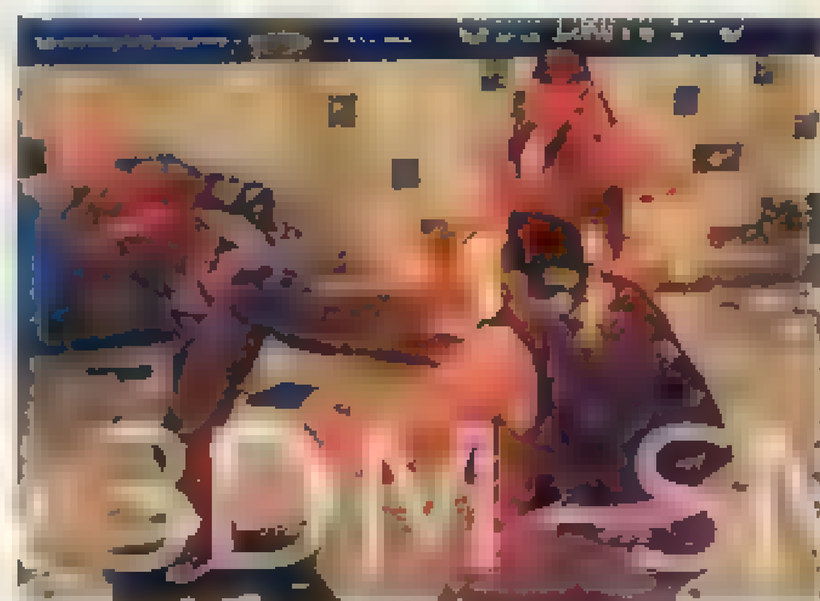


本作由Namco《铁拳》与《灵魂能力》两大开发组共同制作，以角色可以使用两大格斗系列的经典招式为卖点，成为格斗迷与动作迷十分关注的作品。**游戏标榜拥有100个关卡，可选择包括《铁拳》人气角色保罗和洛在内的60名角色，可使用刀剑棍棒等27种武器，**但从实际情况来看，关卡重复、角色与武器性能重复的情况比较严重，而在故事情节方面也显得比较老套。尽管如此，本作在街头乱斗型游戏中依然算是出类拔萃的，这与游戏如3D格斗般严谨的系统有关。几位主角的动作十分丰富，各具特色，招式也十分华丽。敌我双方都拥有一对二、二打一、投技、必杀技、连续技等攻击手段，而拆投、回避与受身则是十分实用的防御手段，玩家也可利用地形进行攻防，游戏还引入了部位破坏的独特概念，加强了游戏的战略性。通关后，玩家可挑战各关评价和大量的隐藏要素，并有支持1~4人合作或对战的丰富模式，耐玩度不低。游戏风格硬派写实，打击感和音效都相当出色，只是庞杂的系统和敌人狡猾的AI造成了游戏相当高的难度，不熟悉系统而被敌人虐待的情况时有发生，很容易令玩家产生挫败感，因而放弃游戏。但如果能顺利通过游戏不易上手的考验，那就能真正体会到游戏的爽快与乐趣。



▲对于这样一款游戏，Namco游戏的“粉丝”大概完全不会有抵抗力，因为当中包含太多熟悉的动作了！





2005年度小编心目中的十佳游戏

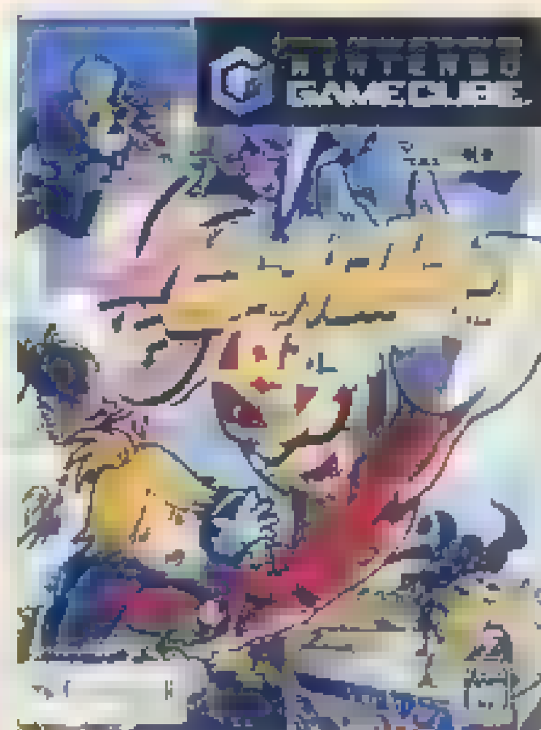
- 生化危机4
- 战神
- 荒野兵器4
- 铁拳5
- 源氏
- 樱大战5 再见，吾爱
- 第3次超级机器人大战α 终焉的银河
- 真·三国无双4（含猛将传）
- 灵魂能力III
- 深渊传说



纱迦

2005年因为有《灵魂能力III》，所以感觉非常充实。不过遗憾也不少，一些个人比较关注的作品都存在着各种各样的问题，比如《Namco X Capcom 梦幻大决战》的节奏、《源氏》的长度、《樱大战5 再见，吾爱》的人设、《灵魂能力III》的BUG、《深渊传说》的读盘……当然，金无足赤，人无完人，对游戏来说也是一样的。作为一名玩家，要学会挖掘游戏中的闪光之处，这样才能获得更多的感动。ADE，我的2005！

红侠乔伊 乱斗嘉年华	Capcom	9月29日	★★☆☆☆
NGC	ビューティフル ジョー バトルカーニバル	ACT	JCG 评分
	1~4人 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：—
	5800日元 无对应周边		文：阿修罗



本作是以Capcom新锐动作游戏"《红侠乔伊》系列"为蓝本的一个乱斗型动作游戏。游戏中收录了系列两代正传以及动画版中的主要角色、敌方杂兵以及BOSS角色总共20人，每名角色都有自己独特的必杀技。和原作一样，在游戏中**玩家只要收集一定量的VFX宝珠就能够使用各种VFX力量，除了传统的SLOW、MACH SPEED以及ZOOM，本作还新增了SOUND EFECT这一全新的VFX力量**。将VFX力量与基本必杀技组合在一起使用后，本作的战斗显得极为华丽热闹，喧哗程度超越了很多同类的作品。喜爱这个系列的玩家可以尝试一下。

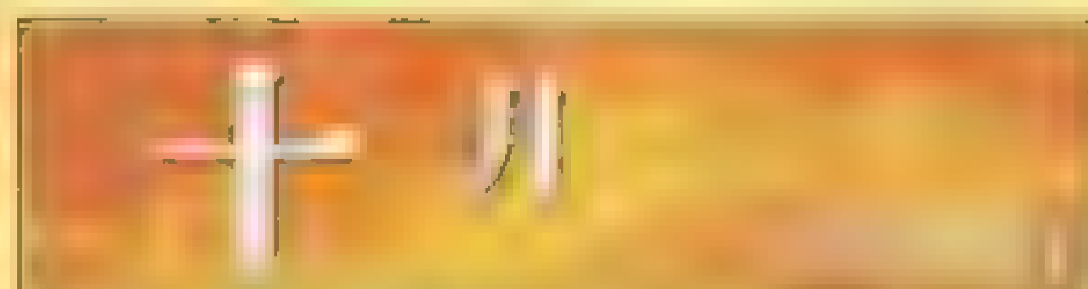


罪恶装备 XX #RELOAD	Namco	9月29日	★★★★☆
PSP	ギルティギア イグゼクス シャープリロード	FTG	UCG 评分：26
	1~2人 推荐玩家年龄：12岁以上	日版	推定销量：4万
	3800日元 无对应周边		文：邪魔天使



有着"最华丽2D格斗游戏"之称的《GGXX》在移植PSP版时也丝毫不愧于这样的称号。针对PSP的特点，游戏在继承了高画质的同时也对应PSP16：9的宽屏，这让游戏玩起来的时候视觉效果更出色，除了角色边缘的锯齿较为严重外可以说别无缺点。游戏的手感以及流畅感都非常好，由于采用了简易指令输入，所以出招变得更容易，而不逊于街机的流畅感也让众玩家大声叫好。PSP版原有基础上加入了故事模式，这也很好地补充了玩家对角色之间的关系、游戏世界观的了解。游戏最值得称道的就是无线通信对战，共**可以接受15人等待的对战让人惊讶，而对战时极少的拖慢也保证了对战时的流畅度**。





盛大全面进军游戏机市场



10月18日，盛大召开新闻发布会公布了全新消费电子品牌"EZ"，其三大产品分别为：全球第一款网络游戏掌机EZ Mini、中国第一部网络游戏机EZ Station以及将电脑转化为多媒体娱乐终端的EZ Pod。三大产品中率先上市的是售价为458元的EZ Pod，其发售十天内就获得了15万套的订单。而EZ Station由于售价高达6850元，因此目前并不适合大规模推广。

百余款NDS新作公布

10月6日，任天堂召开了"NINTENDO DS Conference！2005.秋"，宣布NDS于9月底在日本出货量突破360万台。为了进一步巩固战果，任天堂公开了102款NDS新作，包括坂口博信的《ASH》、全3D复刻的《最终幻想III》与Square Enix合作开发的《马里奥篮球 3对3》等。2006年之前任天堂将推出130多款日系NDS游戏。此外，任天堂宣布NDS的网络服务将于11月23日正式在日本开通，秉承"简单、安心、免费"三大宗旨。

CELL"变脸"技术

10月4~5日在千叶幕张召开的尖端电子展会上，东芝公开了利用CELL处理器实现的"变脸"技术。这项技术可以将人的头部扫描到电脑中，即时转化为3D模型，操作者可以改变3D模型实现"变脸"。该技术还可以将操作者的动作转化为3D人物的动作。若将其应用到游戏中，玩家可以用自己的身体操作主角行动。

PSP出货量过千万

10月20日，SCE宣布PSP只用了10个月的时间，全球出货量就已经突破了1000万台，成为PS家族出货最快的主机。截至9月底，全球已经推出197款PSP游戏，累计出货量为1960万套。为了庆祝PSP出货千万，SCE宣布将于11月17日在全球各地推出一款售价为29800日元的"PSP Giga Pack"套装，该套装将原豪华版中的32MB记忆棒换成了1GB记忆棒。

第9届CESA游戏大赏

10月27日，CESA举办了"第9届CESA游戏大赏"。Level-5开发的《勇者斗恶龙VIII》获得最优秀奖，《银河游侠》获得"Game Awards Future"的优秀奖。Level-5社长日野晃博在领奖时感动到泪流满面。

FIFA 06	EA Sports EA Canada	10月4日	★★★☆☆
多机种	FiFa 06	SPG	UCG 评分：—
	1 8人 推荐玩家年龄 全年龄	美版	推定销量 -
	39 99美元 无对应周边		文 阿迪



相对于前作而言，毫无疑问《FIFA 06》是系列迄今为止最棒的一作！除了进攻、防守等评判一支球队最基本的参数外，本作还增加了所谓的"团队凝聚力"，简而言之就是球队在比赛时的士气。士气高涨的球队在落后时的反扑尤为凶猛，这反映在整体传接的成功率、射门的次数等等更为直观的比赛参数上。**本作的经理模式由制作"《完全足球经理》系列"的小组负责**，比起前作的职业模式，其整体进步是显而易见的。玩家可以通过该模式体验现实俱乐部的运营过程，过一把俱乐部总经理的运营梦。本作在画面和音乐上也是出类拔萃的，夜间体育场的光源效果令人赞叹，而选自世界各国的实况评述则使得比赛气氛的投入度倍增。



战火兄弟连：浴血奋战	Ubisoft/Gearbox	10月6日	★★★★☆
多机种	Brothers in Arms: Earned in Blood	FPS	UCG 评分：25
	1 2人 推荐玩家年龄 17岁以上	美版	推定销量
	49 99美元 对应机种为PS2及Xbox		文 星夜



相隔仅半年，育碧就匆匆推出了《战火兄弟连》的续作，不过这并不表示本作偷工减料。前作以D-Day的前半部分为主，而本作则是以后半部分为主，在剧情上有很紧密的联系。玩家扮演Joe Harstock军官，每个任务前后会有高质量的即时演算剧情演出，Harstock的配音非常出色。**本作中敌人的AI明显改进，敌人经常躲在隐蔽处，一旦发现情况不妙立刻就会撤退，并且敌人还会采用诸如侧翼包抄等战术**。本作的多人模式也增加了丰富的内容，可以选择的地图有20多张。不过本作的整体感觉与前作过于相似，与其说是续作，倒不如说是资料片更加贴切。



超级火枪英雄 | SEGA/Treasure | 10月6日 | ★★★☆☆

GBA
GUNSTAR SUPER HEROES | ACT | UCG评分 22
1人 | 推荐玩家年龄：全年龄 | 日版 | 推定销量
4800日元 | 无对应周边 | 文 纱迦



1993年发售的MD游戏《火枪英雄》堪称经典，而本作正是延续其精髓的系列最新之作！游戏中有许多保留前作氛围的关卡及敌人，对于老玩家来说很有感染力。而那曾令许多玩家为之倾倒的爽快感和火爆度，在本作中依然毫不逊色。和前作比起来，**本作的系统变化很大，从武器到动作都与前作截然不同。关卡设定更加多样化**，加入了纵版射击、横版射击等全新概念的版面，但玩起来远不如普通关卡那么有意思。游戏的难度共分为 EASY、NORMAL、HARD 三种，根据不同难度和玩家的选择，剧情也会有所不同。但游戏的隐藏要素也就仅此而已，实在有些是令人失望。



龙珠Z 电光石火！ | Bandai/Spike | 10月6日 | ★★★★☆

PS2
ドラゴンボールZ Sparking! | FTG | UCG评分 24
1-2人 | 推荐玩家年龄：全年龄 | 日版 | 推定销量：53万
7140日元 | 无对应周边 | 文：阿迪



从FC时代开始，以《龙珠》为主题的游戏就伴随着我们的青春岁月。而今年在PS2平台上推出的这款《龙珠Z 电光石火！》，毫无疑问是系列整体素质最出众的一作。从"赛亚人篇"到"魔人布欧篇"，再加上数作精彩的剧场版均收录于本作之中。本作的流程以达成任务条件为战斗的目的，所以在斗勇之余还得斗智。**广阔的场景将龙珠战士们的超绝战斗原汁原味地再现**！魄力十足的超必杀画面更是画龙点睛之笔。难能可贵的是，打击时的质感和人物飞行的速度感在本作中被体现得淋漓尽致。通过流程中特定的任务可以同时收集隐藏要素，将相应的道具合成就能够获得多达上百种隐藏要素，包括人物、场地、道具等等。

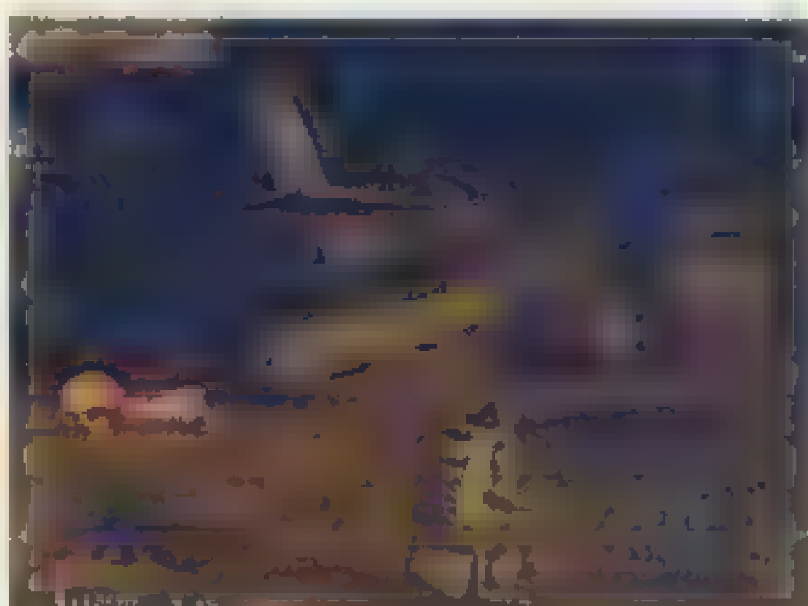


海豹突击队3 | SCEA /Zipper Interactive | 10月11日 | ★★★★☆

PS2
SOCOM 3, US Navy SEALs | FPS | UCG评分 –
1人 | 推荐玩家年龄：17岁以上 | 美版 | 推定销量：85万
49.99美元 | 对应PS2 BB Unit | 文：多边形

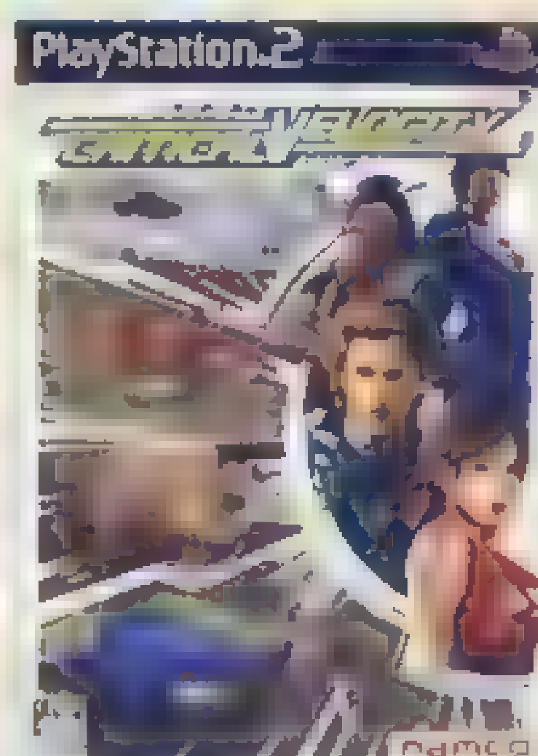


《海豹突击队3》无疑是今年PS2最爽快的联机**对战游戏，其最多支持32人同时对战的系统令人称道**，你简直不敢相信这么多人居然能够如此流畅地在一起战斗。当然游戏的单人模式也非常精彩，一个人也能体验现代战争的刺激感。比起前作，较大的改变在于本作加入了交通工具的概念，玩家可以爬上战车来操作它，这让游戏的乐趣又平添了许多。游戏的画面和音效也是数一数二的，在PS2平台上能看到如此效果的画面已经是很令人满意的事情了。不过在单人模式中敌兵和队友的AI还是有一些小问题，虽然在大部分时间他们都很循规蹈矩，但一旦他们"发疯"起来也让人难以忍受。



临界速度 | Namco | 10月13日 | ★★☆☆☆

PS2
Critical Velocity | RAC | UCG评分：22
1人 | 推荐玩家年龄：12岁以上 | 日版 | 推定销量：–
6800日元 | 无对应周边 | 文：胜负师



本作是Namco推出的一款原创赛车游戏，宣传上并没有大张旗鼓，算是个较有特点的小成本制作。游戏主要想让玩家体验的是在城市中自由驾驶的乐趣，**地图上有很多分支，每条分支上分布的道具各有不同，增加了普通赛车游戏所没有的探索成分**。本作的故事模式以任务制进行，任务包括掩护、追踪、破坏、逃跑、运输、竞速等等，任务总数超过40个。因为车辆有耐久值的设定，所以游戏方式和思路会与一般赛车游戏有很大不同，更倾向于驾驶型的动作游戏。游戏中还有丰富的车辆和多样化的改装系统。比较遗憾的是车体的操作感觉轻飘飘的，撞击感和速度感都没有做到位。

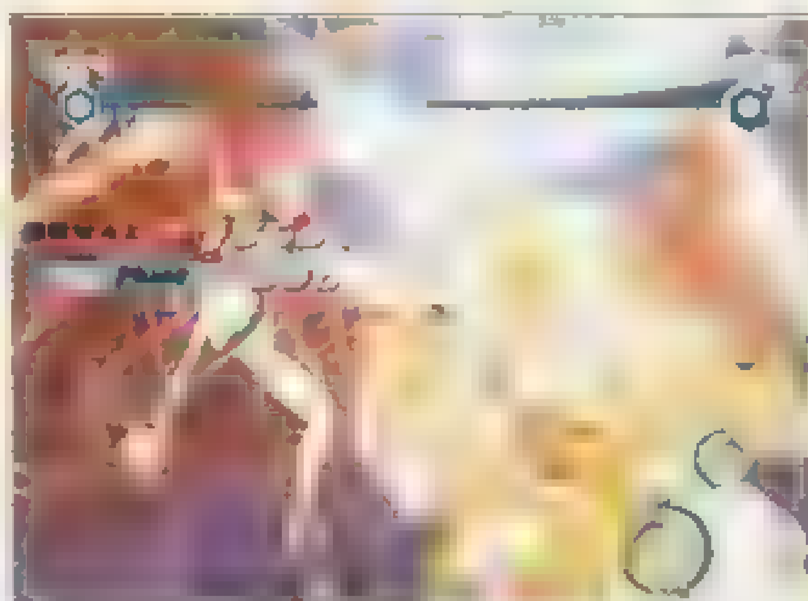


代码世纪 指挥官们 继承者与被继承者 | Square Enix | 10月13日 | ★★☆☆☆

PS2
コード・エイジ コマンダーズ ~継ぐ者 継がれる者~ | RPG | UCG评分：20
1人 | 推荐玩家年龄：全年龄 | 日版 | 推定销量：7万
49.99美元 | 无对应周边 | 文：邪魔天使



作为《代码世纪》的系列作品在PS2上推出的游戏，**本作以其独特的世界观以及充满未来感的风格受到玩家的注目**。游戏中有若干个主人公，当每通关一个主人公时就可以开启下一个主人公的剧情，玩家可以通过不同主人公的冒险来了解整个游戏的故事。游戏的战斗非常有特色，吸收不同的奥特罗就能获得不同的能力，而看准时机按键发出的必杀技也很华丽，在视觉效果上的确没得说。角色的成长方面采用的是自由成长系统，即根据战斗中的行动影响角色的成长方向。但游戏的缺点也是突出的，动作的流畅性以及打击感的不足影响着玩家继续游玩的动力，而敌人能力的不平衡也是个问题。



2005年度小编心目中的十佳游戏

- 泪之指轮传说 贝里克物语
- 火焰之纹章 苍炎之轨迹
- SD高达G世纪DS
- 第三次超级机器人大战α
- 生化危机4
- 深渊传说
- 灵魂能力III
- 铁拳5
- 世界足球 胜利十一人9
- 真·三国无双4（含猛将传）

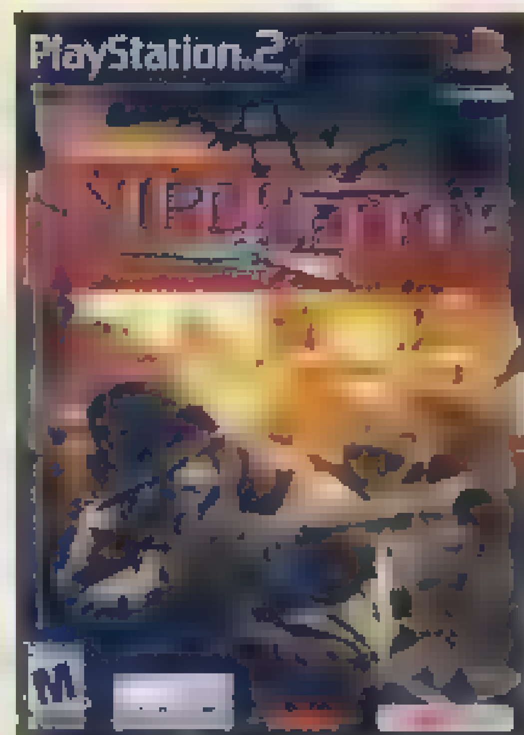


沙罗

我的2005年游戏生活 今年，是游戏大作超多的一年，尤其是自己特别喜爱的S·RPG以及RPG非常多。今年，是值得纪念的一年，因为《火焰之纹章》诞生已满15周年，同时也赶上期待已久的《泪之指轮传说》的续作发售。今年，是我到编辑部以来消费最多的一年，只因为一台笔记本……但是，今年也是比较令人遗憾的一年，因为这些游戏类型中，个人感觉特别出色游戏实在寥寥无几，虽然不指望什么接近"非常"出色，但游戏中总是或多或少给人留下了许多怨念、许多哀叹。

狙击精英

狙击精英	Namco Rebelion	10月18日	★★★★☆
多机种 Sniper Elite	FPS	UCG评分：23	
1人 推荐玩家年龄 17岁以上	美版	推定销量	
49.99美元 对应机种为PS2及Xbox		文：GOUKI	



游戏以二战为题材，对战争中狙击手这一特殊的兵种进行了极为细致的描写，可以说是目前为止家用主机上最为纯粹的狙击手游戏。玩家将扮演盟军士兵深入敌阵，进行狙击暗杀等高难度任务。在狙击时要考虑到风速、风向等诸多要素，当然，最重要的是在干掉目标之后自己能够全身而退。除了狙击战之外，游戏还设置了比如营救人质、炸毁目标等常见的战争游戏任务，而完成这些任务通常也需要使用到你手中的狙击步枪。狙击手一般都是独行侠，这一点在游戏中也得到了很好的体现，玩家完成任务后的成就感也是非常高的。除了单机模式之外，游戏还准备了在线模式，可以让玩家在网络上进行对战，可谓乐趣多多。



神鬼寓言 失落之章

神鬼寓言 失落之章	Microsoft	10月18日	★★★☆☆
Xbox Fable: The Lost Chapters	A・RPG	UCG评分：—	
1人 推荐玩家年龄 17岁以上	美版	推定销量 150万	
49.99美元 无对应周边		文：阿修罗	



这是2004年在Xbox上发售的《神鬼寓言》的资料片。在《神鬼寓言》中，玩家将扮演一名战争孤儿，通过英雄学院的学习而逐步成长为一名世界闻名的大英雄。游戏最大的特色就是其超高的自由度，玩家可以做任何自己想做的事情；而玩家所做的事情将会影响到自己的正义度、外貌，甚至是整个世界的格局。**这款资料片包括了原作的全部内容，并且追加了全新的剧情以及任务，使得游戏的世界更加广阔。**不过由于追加部分只会在游戏后期出现，所以玩家只有重复一次2004年的冒险才能体会到全新的内容，而原有部分缺少足够多的新要素正是本作的不足之处。



托尼·霍克的美国荒地

托尼·霍克的美国荒地	Activision	10月18日	★★★★☆
多机种 Tony Hawk's American Wasteland	SPG	UCG评分：24	
1～2 8人在线 推荐玩家年龄：13岁以上	美版	推定销量：—	
49.99美元 对应机种为NGC、PS2、Xbox及X360		文：阿修罗	

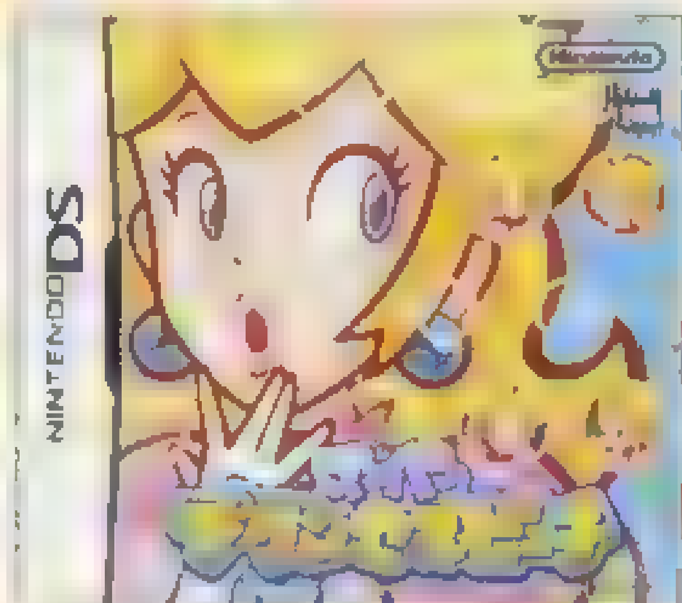


大人气滑板游戏"《托尼·霍克》系列"的最新作品。本作继承了前作《地下滑板2》的众多要素，依然讲述无名滑板仔的故事。在游戏中，玩家将扮演一名初到洛杉矶的乡下小子，经过一系列事件后逐渐与当地的滑板高手打成一片，最终成为滑板明星。本作的故事性得到了进一步加强，不过在某种程度上来说这导致了游戏自由度的下降，只能从固定主角中选择的设定也令人颇有微词。游戏保留了所有《地下滑板2》中的特技动作，还追加了多种板下动作以及全新的特技。**玩家将有机会从洛杉矶的各个著名景点中获得道具，从而在"美国荒地"上组建自己的滑板场。**

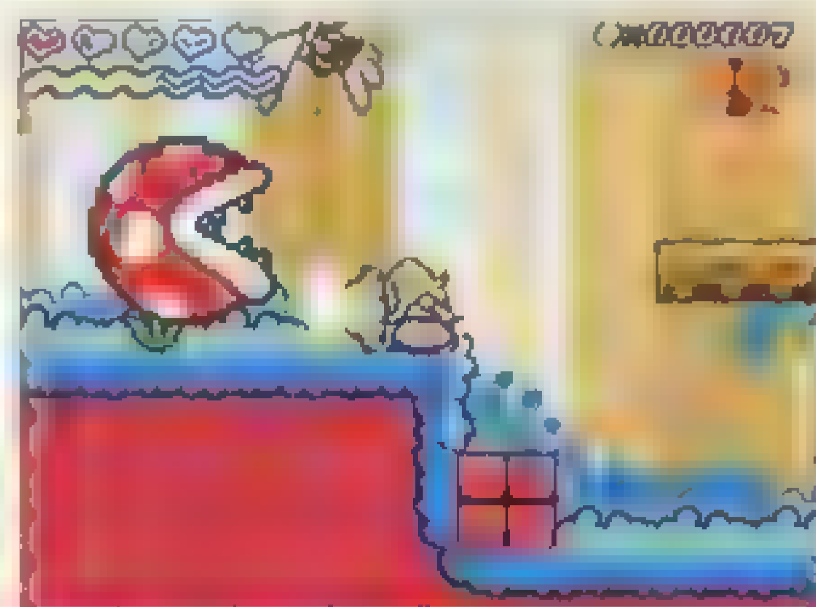


超级碧奇公主

超级碧奇公主	Nintendo	10月20日	★★★☆☆
NDS スーパープリンセスピーチ	ACT	UCG评分 -	
1人 推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 7万	
4800日元 无对应周边		文 雨滴	

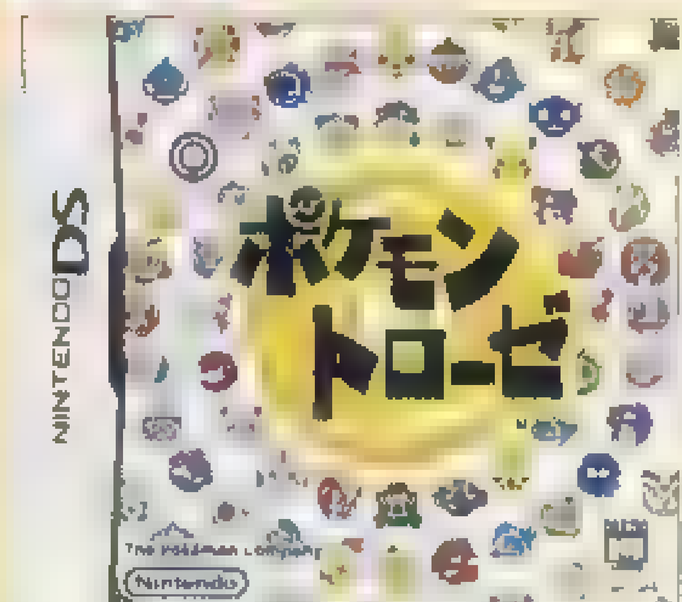


一直以来习惯被马里奥救助的可怜碧奇公主，这次终于也有机会大显身手了！单单从这一点来看就吸引了不少玩家吧？再加上本作的画面十分清温馨可爱，人物动作丰富灵活以及全新的解谜系统，估计很多马里奥FANS已经坐不住了。与万年水管工马里奥不同，高贵的碧奇公主使用的武器是一把神秘的雨伞，玩家可以凭借这把雨伞来进行攻击。另外，**本作新加入的心情系统也是一大亮点，碧奇公主可以使用喜、怒、哀、乐四种感情，**每种感情都会发挥不同的作用。熟练使用心情系统可是解除机关的关键哦！游戏一共有8个大关卡，总体来说难度不高，十分适合闲暇之余拿出来娱乐一下。

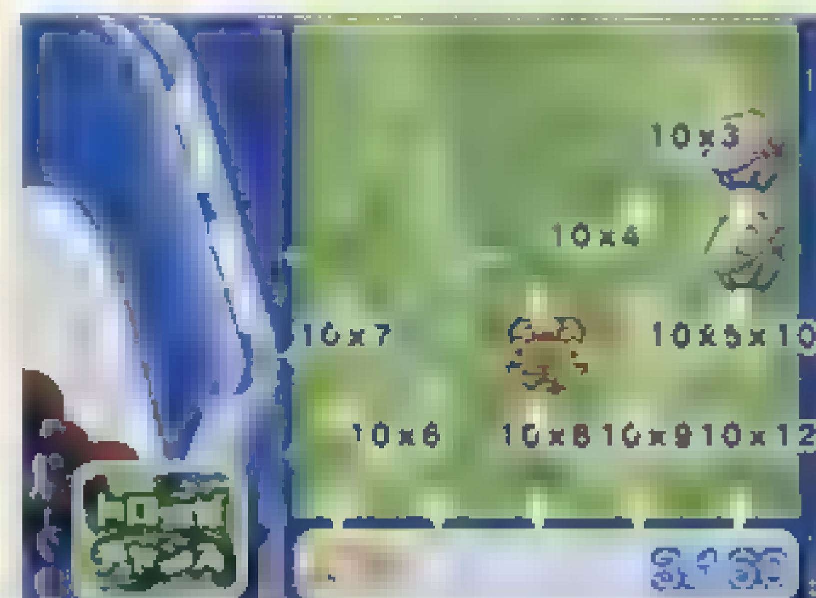


口袋妖怪方块

口袋妖怪方块	Nintendo	10月18日	★★★☆☆
NDS ポケモントローゼ	PUZ	UCG评分 —	
1～2人 推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 21万	
3800日元 无对应周边		文 阿修罗	



简单来说，本作就是口袋妖怪版的《魔法宝石》+《动物管理员》：以口袋妖怪头像表示的方块会不断从上屏幕那里落下，而玩家所要做的就是将4个以上相同的口袋妖怪在横向或纵向上排成一排，这样就能将其消去。游戏的规则相当简单，而玩家的操作也只有触控笔的点击与滑动，同样十分容易。不过连锁消去这样的操作技巧却能够大大提升游戏的乐趣。无论是从画面风格还是游戏玩法来看，本作都属于《口袋妖怪》大家族中的另类分子，不过**游戏中依然收录了系列迄今为止的380种口袋妖怪，更可以和后来发售的《口袋妖怪 不可思议的迷宫》进行交叉通信！**

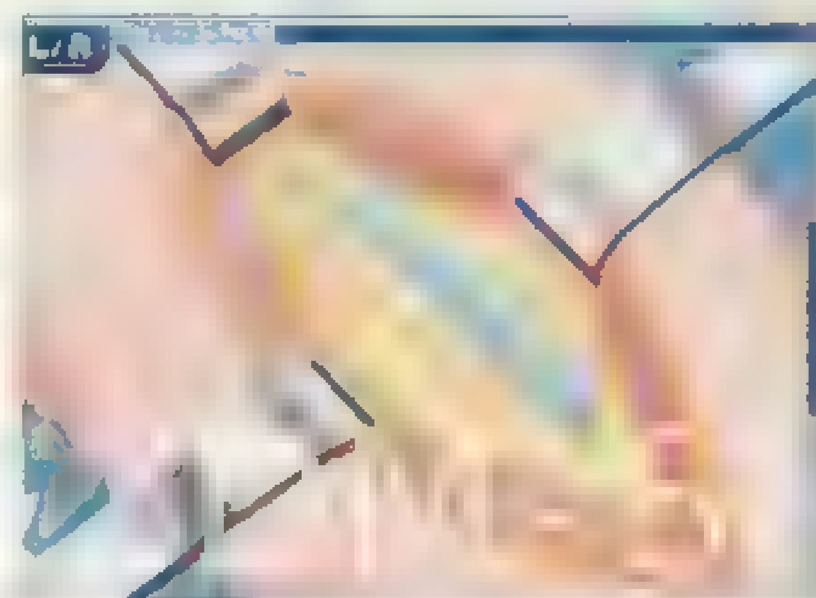


研修医 天堂独太2 生命的天平

研修医 天堂独太2 生命的天平	Spike	10月20日	★★★☆☆
NDS 研修医 天堂独太2～命の天秤～	AVG	UCG评分 -	
1人 推荐玩家年龄 12岁以上	美版	推定销量 -	
4800日元 无对应周边		文：邪魔天使	



在前作登场近一年后，《研修医 天堂独太》的续作《生命的天平》顺利登场了。这次游戏的主人公依旧是我们所熟悉的实习医生天堂独太，而除了我们的主人公外，前作的角色依旧会悉数登场，这不仅让老玩家大呼感动，对于新玩家而言也能更完整地掌握游戏中角色之间的关系。比起前作，本作的游戏舞台更加宽阔，比如有两章事件的发生地点都是在南方小岛上，带给玩家以新的感受。**游戏最大的进化点是手术方面的设计，不仅在量上超过了前作数倍，在需要玩家动手的地方以及设计的精妙程度上也高出了不少。**另外，一些非常生活化的迷你游戏也穿插在流程中，让人觉得十分人性化。



为你而生	SEGA	10月20日	★★★★☆
NDS 赤ちゃんはどこからくるの?		ACT	UCG评分：25
1-4人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量：3万
4800日元	无对应周边		文：胜负师



本作是NDS首发游戏《为你而死》的继作，是一款完全基于NDS特点而开发的创意型作品。**玩家将利用手中的触控笔，以点、拖、划、转等动作以及对着麦克风吹气来完成这场爱情幻彩大冒险。**与前作相比，本作虽然在基本系统上没有进行太大的改变，但更多彩的模式，更多样化的玩法，更丰富的隐藏要素以及更荒诞搞笑的剧情，使本作青出于蓝。游戏总共由37个妙趣横生的小游戏组成，增加了将NDS横着或倒过来的游戏方式，趣味性十足，并有4个难度可供选择，而整体难度较前作有所下降。本作风格轻松、幽默、诙谐，又不乏温情，是一款非常适合情侣的游戏。



横行霸道：自由城故事	Rockstar Games Rockstar Leeds	10月24日	★★★★☆
PSP Grand Theft Auto: Liberty City Stories		ACT	UCG评分：—
1人	推荐玩家年龄 17岁以上	美版	推定销量：80万
49.99美元	无对应周边		文：多边形



"《GTA》系列"无论出现在什么地方都会引起足够多的关注，本作也不例外。能够把宏大的"自由城"装在一张UMD里面本身就是一件了不起的事情，而原作中那充满黑人RAP音乐和恶搞风格的电台也悉数保留。虽然主角外形看起来很眼熟，但的确是个新家伙，再加上重新制作的剧情部分，给人的诚意感十足，**总体而言游戏的整体感觉依然保持了系列的优良水准。**不过限于机能的问题，游戏的帧数实在有些糟糕，而奇怪的任务设计又让故事主线显得不知所云，当然最恐怖的莫过于画面上那无处不在的残像了，一旦你在游戏中飞奔起来就可以让整个城市变得支离破碎。总体来说，本作更像是3代的资料片。



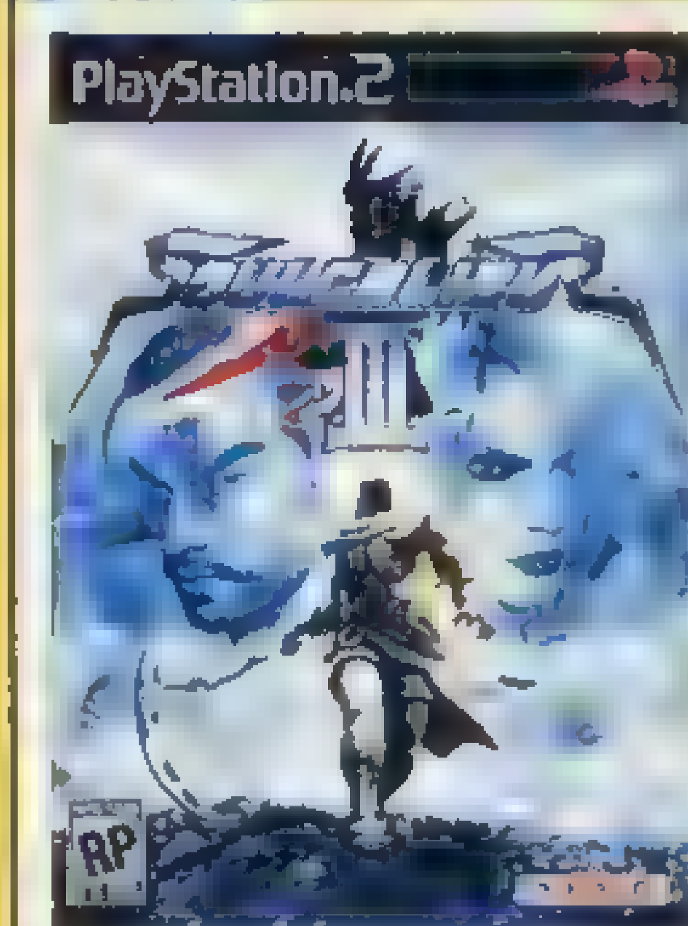
银河战士Prime 弹珠台	Nintendo	10月24日	★★★☆☆
NDS Metroid Prime Pinball		TAB	UCG评分：24
1~2人	推荐玩家年龄 全年龄	美版	推定销量 —
29.99美元	对应NDS专用震动包		文：阿修罗



继《口袋妖怪》与《马里奥》之后，又一部任天堂的经典名作推出了相应的弹珠台游戏。本作的最大特色在于弹珠台台面的精巧设计以及独有的射击战斗部分。和原作一样，游戏设计了数个风格各异的冒险区域(台面)，玩家只要满足了特定条件就可以在这些区域中随意切换。每个台面都设计了众多隐藏得分点，这些都需要玩家去一一探索。达成特定条件后，**萨姆斯可以从球形变回人形，此时她可以随意攻击台面上出现的敌人，**而原作中萨姆斯所拥有的各项特殊能力也都得到了保留，这让这款弹珠台游戏额外增加了动作游戏的要素。本作是第一款对应震动包的NDS游戏。



灵魂能力III	Namco	10月25日	★★★★★
PS2 SOUL CALIBUR III		FTG	UCG评分：30
1-2人	推荐玩家年龄 13岁以上	美版	推定销量 —
49.99美元	对应16:9、逐行扫描、杜比定向逻辑II、杜比数字环绕声EX		文：纱迦



作为Namco最负盛名的游戏品牌之一，本系列可谓当今最强的3D刀剑FTG。和前作比起来，**本作增加了6名新角色，这使得角色数量达到了24名。此外游戏中还有17个附加流派，其招式与固有的24名角色完全不同，实际上等于有41名角色。**利用本作新增的自创角色系统，玩家可以自行创造出全新的角色，性别、外貌、装扮、武器、职业等都可以自由设定，可谓有无穷多种选择。

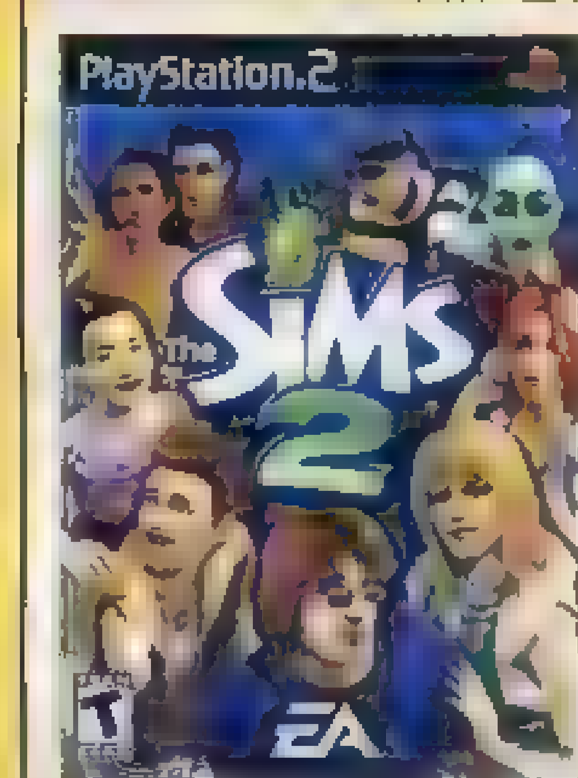
以往系列作品都是先出街机版，再出家用机版，而本作则是PS2独占作品。为此，游戏中加入了大量适合单人游戏的趣味模式。这些模式包括传统的故事模式、融SLG与FTG为一体的剑之编年史模式、在各种限制条件下对战的魂之竞技场模式、与全世界玩家争夺冠军的世界竞赛模式等等。这些模式的加入令玩家除了与朋友对战格斗之外，还能在游戏中获得不同于FTG的种种乐趣。


▲新加入的扎萨拉梅尔在剧情上有很重要的地位。

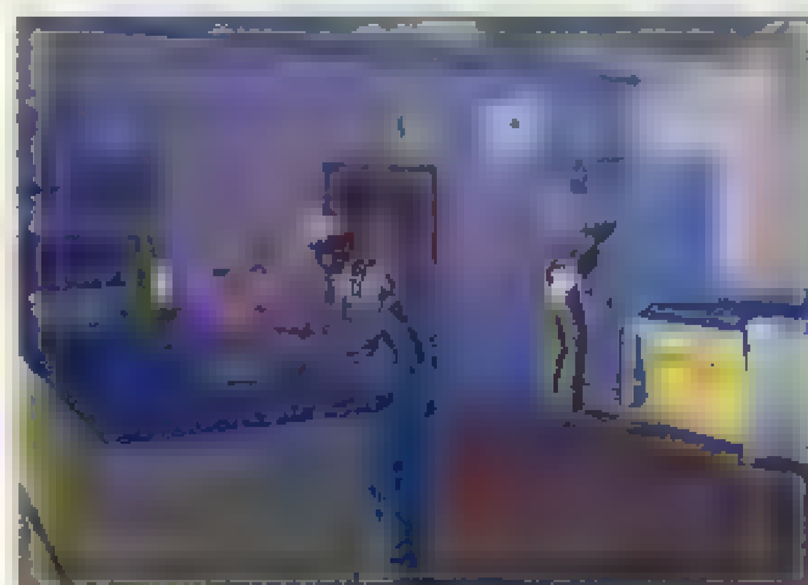
游戏的对战系统由2代改良而来，并加入了STUN COMBO、墙壁破坏等全新的系统。除了有细致入微的练习模式，还有非常体贴的教学模式，对新手有很大帮助。游戏画面则比前代更加华丽，音乐集历代之大成，可谓完美。尽管游戏存在着一些影响游戏性的BUG，但瑕不掩瑜，本作依然算得上是一部不可多得的优秀作品。



模拟人生2	Electronic Arts/Maxis	10月24日	★★★☆☆
多机种 The Sims 2		SLG	UCG评分：—
1-2人	推荐玩家年龄：全年龄	美版	推定销量：—
49.99美元	对应机种为NGC、PS2及Xbox		文：多边形



在PC版同名作品发售了一年多之后，本作的家用机版本才姗姗来迟。在游戏移植的过程中尽可能保持了PC版原有水准的基础，**针对家用机的操作做了很大的优化，便于玩家能尽快地投入到游戏中。**游戏中的隐藏要素丰富得很，光是收集和购买那些隐藏道具和服装就可以让你在这个游戏上投入无数精力，而自由度极高的角色自定义功能可以满足玩家千奇百怪的创作欲望。不过游戏的画面和音效等方面没有任何出彩的地方，而且可能因为机能原因，游戏中NPC的AI也很有问题，最令人头痛的是游戏的自由模式和故事模式会占用同一个存档位置，你无法同时游玩两个模式。



斯巴达：全能勇士

斯巴达：全能勇士	SEGA	10月25日	★★★★☆
多机种	Spartan: Total Warrior	ACT	UCG评分：25
	1人 推荐玩家年龄 17岁以上	美版	推定销量 —
	49.99美元 无对应周边		文 胜负师

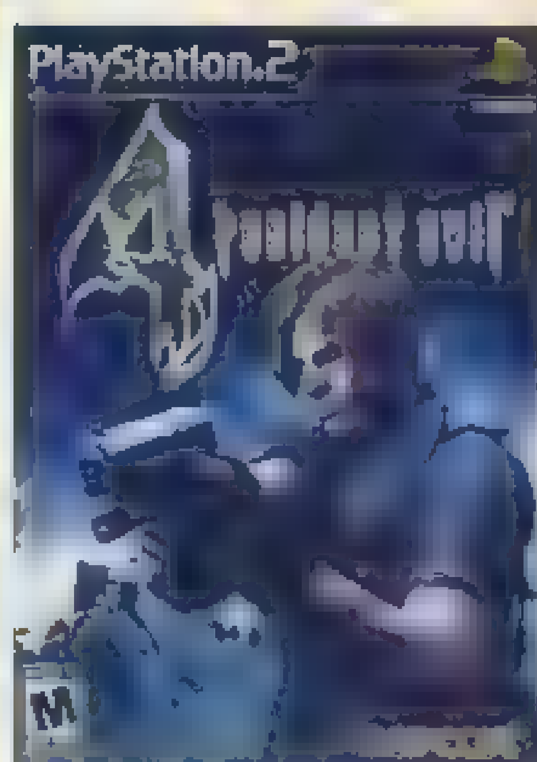


本作在欧美评论界赢得了很高的赞誉，被称为“《战神》之后又一款令人惊异的作品”。其制作团队极具实力，游戏引擎也相当完美，同屏显示一两百人、尸体不消失也不会拖慢，技术保障对营造古罗马战争那种气势恢弘的大场面有很大的帮助。游戏的手感与视角优于一般的美式ACT，华丽爽快的必杀技弥补了打击感的不足。BOSS战的部分很有特色，需要与之周旋再寻找BOSS弱点的趣味性很浓。**游戏的谜题与战斗相结合，设计得十分巧妙。**本作的流程长度适中，并有不少隐藏要素。只是游戏的操作较为复杂，而硬派风格也使其难度偏高，因此比较适合喜欢挑战的玩家。



生化危机4

生化危机4	Capcom	10月25日	★★★★★
PS2	Resident Evil 4	ACT	UCG评分：27
	1人 推荐玩家年龄 17岁以上	美版	推定销量 85万
	49.99美元 无对应周边		文 阿迪



《生化危机4》在众望所归的掌声中几乎荣膺了所有主流游戏媒体的2005年度最佳游戏讲座。用“实至名归”这四个字来形容本作，绝对是人心所向。PS2版相对于NGC版，除了增加了一击杀虫的隐藏武器外，最重要的是为玩家揭开了在本次行动中，里昂背后的女人——艾达的幕后活动。**崭新的艾达游戏模式“另一项指令”，将本作的故事完整地呈现在我们的面前，**并且为次世代平台上的续作埋下了伏笔。而最具进化意义的就是本作的战斗模式，融合FPS与ACT的特点，再辅以第三人称追尾视角和实时反应动作系统，具备更加强劲的动作性与画面表现力。



瑞奇：死锁

瑞奇：死锁	SCEA	10月25日	★★★★★
PS2	Ratchet: Deadlocked	ACT	UCG评分：24
	1～4人 推荐玩家年龄：13岁以上	美版	推定销量：75万
	39.99美元 对应PS2专用网络适配器		文：猫太



本作是SCEA三大ACT中最火爆“《瑞奇与叮当》系列”的最新作。作为改革后的本作，**由过去故事与战斗比重相等的平衡设定改成了完全偏重于战斗部分的作品。**瑞奇这次被捉住并穿上了战斗服在竞技场空间中被迫战斗。虽然本作中最基本的火力就拥有双枪，但瑞奇却失去了叮当的战斗辅助，不过代替叮当的是两台既具备战斗能力也拥有解谜技能的超级机器人。由于火力的再度强化，这次瑞奇可以获取的武器性能大大提高，而武器的可改造字段从装弹数、射速到各种追加效果等多不胜数。而更多威力惊人的乘物也令战斗变得更爽快，适合器械射击派的ACT FANS。



汪达与巨像

汪达与巨像	SCEJ	10月27日	★★★★★
PS2	ワンダと巨像	ACT	UCG评分：27
	1人 推荐玩家年龄：12岁以上	日版	推定销量：19万
	6800日元 无对应周边		文：胜负师



由《ICO》制作班底制作的本作是2005年度极具亮点的一款佳作，其先锋派的制作理念极为出色，且理念的实现度也非常高。游戏的特别之处在于主流程只需要通过提示，在广阔的大地图上寻找并击倒16个巨像，全程没有一场杂兵战，这使制作人员与玩家的精力都集中于BOSS部分。很明显，**每个巨像的设计都花了不少心思，无论是巨像的形象魄力、攻击方式、行动规律以及破绽弱点，都尽可能地突出个性，**表现出各不相同的特色。

主人公汪达为救心爱的女孩不得不与巨像展开激战，而色凝重的画面与气势磅礴的音乐，均为游戏增添了史诗般的悲情色彩。汪达与巨像间的体形对比极其悬殊，给予玩家的压迫感以及震撼力超乎想象，被巨像甩动时的运动特效制造出一种千钧一发的危机感，这也使战斗场面更加惊心动魄。



▲在《汪达与巨像》推出之前，很难想象一个只有BOSS战的动作游戏会是什么样的。游戏的开发者将精力完全集中在了仅有的几场战斗上，创造了一件艺术品！

游戏通关后可以选择更高难度、开启隐藏要素或进行时间挑战，利用游戏出色的物理引擎可以创造出很多匪夷所思的最速打法，这使游戏的耐玩度和研究价值得到了保证。虽然游戏在视点方面受到了部分玩家的抱怨，但就整体气氛和节奏的把握而言，绝对称得上是近年来的典范之作。





突击！超级大战争

突击！超级大战争	Nintendo	10月27日	★★★☆☆
NGC	突撃！ファミコンウォーズ	A・RTS	UCG评分：—
	1人 推荐玩家年龄：13岁以上	日版	推定销量：—
	5800日元 无对应周边		文：阿修罗



虽然游戏属于任天堂名作“《超级大战争》系列”，但是无论是从整体风格还是游戏玩法来看，它都是一款全新的作品。和传统《超级大战争》一样，游戏中存在战略要素，玩家需要控制一个国家的军队与别国展开大战。不同的是，本作的战略部分将采用RTS的形式来进行，玩家可以随意控制每一个作战单位——这就是游戏中的动作部分。当玩家控制具体作战单位时，游戏就会进入动作模式，每一个兵种的操作方式都不尽相同。在游戏中，**玩家可以操纵的作战单位从最基本的步兵到坦克、飞机，共有18种之多。**喜欢这种全新游戏方式的玩家可以尝试一下。





X360开启次世代

11月20日开始，微软在加州西南部的莫哈韦沙漠举办了“Xbox 360零点行动”。该活动持续了29个小时，成为X360全美首卖的焦点。美国有4500多家零售店参加了“疯狂午夜”首卖活动，X360极度紧张的供货导致了大规模的排队现象，很多事先预订的玩家都无法拿到主机。根据后来的统计，微软为北美的X360首发只准备了三十多万台主机。紧俏的货源导致了主机价格的大规模操作，eBay上的X360平均成交价高达821美元。另一方面，首批X360存在的各种质量问题也让微软焦头烂额。

Konami集团重组

Konami在其半年期财务报告会上宣布进行集团改组，将原来的游戏部门、玩具部门、搏彩部门、大型娱乐器械部门、健身器材这5大部门整合为3大部门，分别为数码娱乐部门、健康服务部门以及搏彩与系统部门。原先的电脑与电子游戏、玩具与休闲、网络以及多媒体部门都整合到数码娱乐领域，其中的游戏部门将会统合原先日本、北美和欧洲的游戏研发部，使其成为一个完整的整体。

PS2出货量突破1亿台

SCE宣布截至11月29日，PS2的全球出货量终于突破一亿台大关，成为最快突破一亿台销量的游戏机。PS2的出货量分布为：北美4065万、欧洲3714万、日本及亚洲其他地区2222万。PS2游戏总共有6200款，加上PS总共有1.4万款，软件总出货量达到18亿6900万套。

《铁拳》演员阵容

知名电影网站IMDB的资料显示，《铁拳》电影版的主角风间仁将由金城武饰演，而凌晓雨的扮演者则是赵薇。此外风间准的扮演者为范文芳。不过也有消息显示风间仁的扮演者可能是李连杰。《铁拳》暂定于2006年内上映。

“革命”2006年E3降临

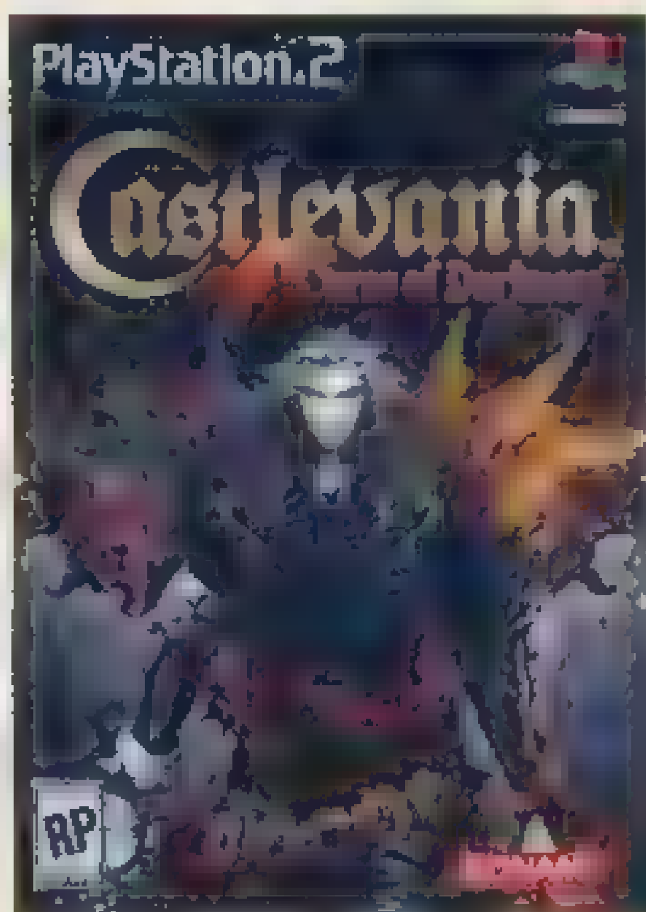
任天堂在向各大媒体发布的新闻稿中宣布，“革命”相关的全部细节将于2006年5月9日太平洋标准时间上午9点30分于洛杉矶柯达剧院举办的E3展前发布会上公布。

PS2成被告

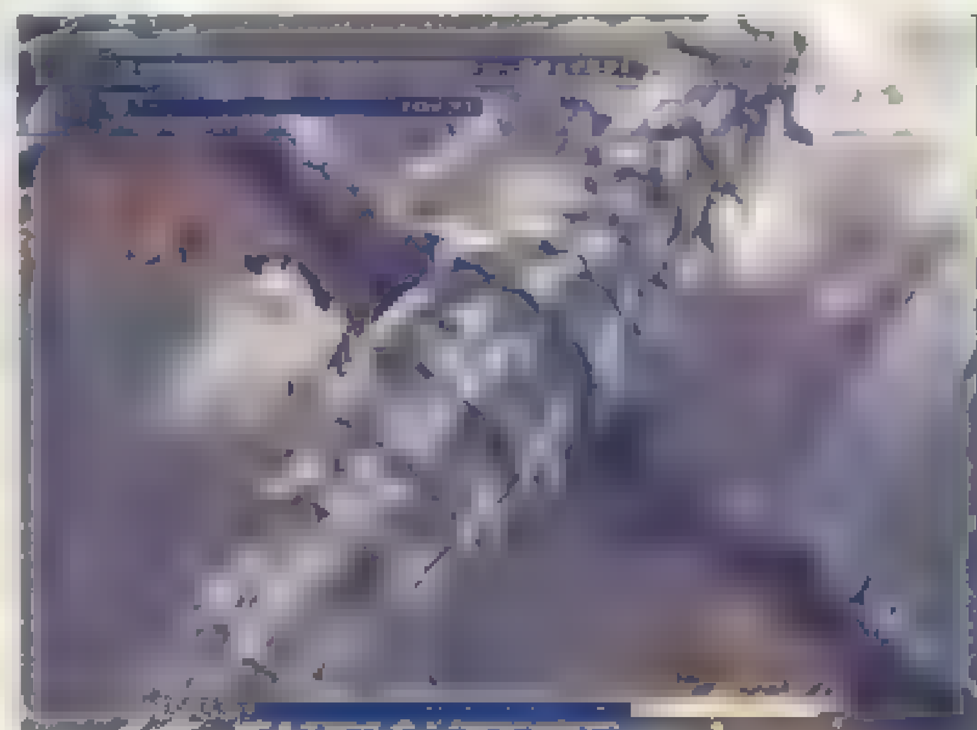
美国几位PS2用户因PS2读碟异常原因将SCEA告上了法庭，SCEA在经过了最初的辩驳之后决定庭外和解，表示愿意向2004年9月18日之后购买PS2并出现读碟异常问题的PS2用户赔偿25美元、免费维修　更换或者赠送一款PS2游戏。

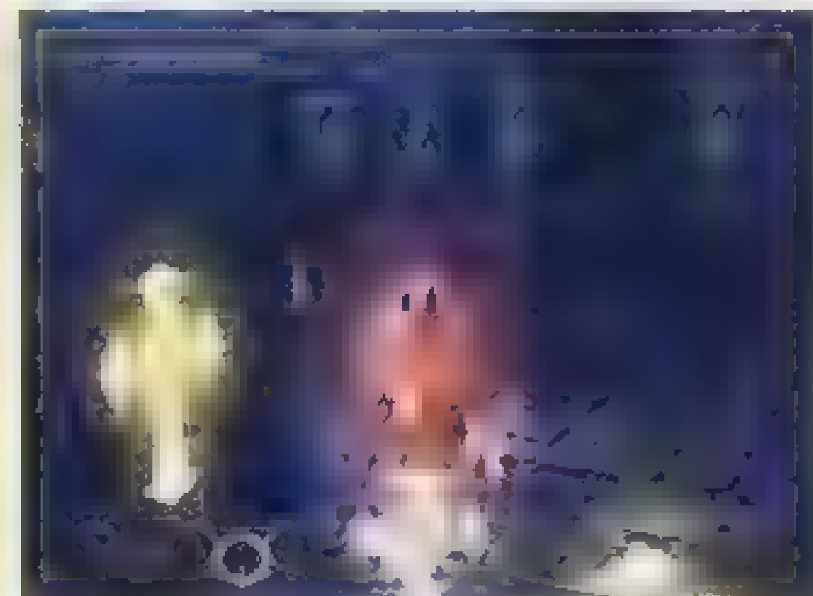
恶魔城　暗黑的诅咒

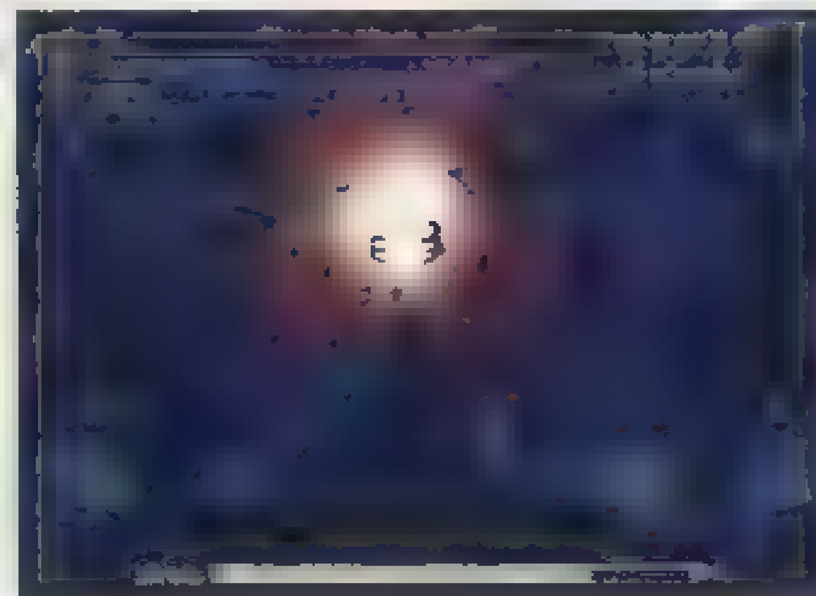
恶魔城　暗黑的诅咒	Konami	11月1日	★★★★☆
多机种 Castlevania: Curse of Darkness	A·RPG	UCG评分：26	
1人　推荐玩家年龄　17岁以上	美版	推定销量　–	
49.99美元　对应机种为PS2及Xbox		文　阿修罗	



本作是IGA（五十岚浩司）全权接管《恶魔城》后系列第二款全3D的作品，也是Xbox上的第一款《恶魔城》（PS2版同时发售）。开发小组吸收了前作的经验教训，在保持全3D建模的基础上重新引入了《月下夜想曲》以来的众多RPG要素。游戏再度启用了开放式地图，所有的关卡都被包含在了同一个大地图中，这使得前作因为独立关卡而丧失的探索感重新出现了。多武器系统与改进过的连击系统很好地结合在了一起，丰富多彩的动作令战斗的爽快感全面超越了2D版的《恶魔城》。而偷窃道具、武器合成以及使魔等新系统的引入，更使得游戏本身可以深入研究的部分得到了强化，令游戏时间大为增加。尤其是**作为本作核心的使魔系统，取代了魔导器的作用，与游戏中的众多谜题结合了起来，还能与玩家配合作战**，实在是一个非常出色的设计。本作的视角可以由玩家自由控制，因此导致视角问题比较严重，这是游戏最大的弊病。前作中场景重复的现象在本作略有改善，但是场景中依然设计了很多没有太多用处的走廊，让玩家容易产生厌烦感。本作依然启用了小岛文美和山根美智留来负责人物设计和音乐，而游戏在这两方面的表现也可圈可点。尤其是音乐部分，乐曲总量比前作增加很多，总体质量也相当高。


▲本作中加入了不少极具魄力的BOSS战





凯蜜欧：元素之力

凯蜜欧：元素之力	Microsoft Rare	11月7日	★★★★☆
X360 Kameo: Elements of Power	ACT	UCG评分：24	
1～2人　推荐玩家年龄　13岁以上	美版	推定销量　23万	
59.99美元　对应HDTV 720P		文　胜负师	



本作是世界上第一款X360游戏，虽说对新主机的机能运用不过一半，但已经可以看到相当震撼的画面表现了。**游戏采用了先进的视差贴图技术，配合强大的光源，以及童话风格的鲜艳用色，使场景更具立体感，并有同屏显示数千人的宏大场面**。人物描绘虽不突出，人设也比较怪异，但角色的动作语言相当有趣，洋溢着美式幽默。主角凯蜜欧可以变身为十种元素精灵，利用不同的能力在6个迷宫中冒险，与战斗相结合的谜题设计得相当出色。游戏流程不长，但有制作花絮等隐藏要素。值得一提的是，本作可选择九国语言，其中中文化的水平很高，光这一点就值得向国内玩家推荐。



黑客帝国　尼奥之路

黑客帝国　尼奥之路	Atari Shiny Enterainment	11月7日	★★☆☆☆
多机种 The Matrix: Path of Neo	ACT	UCG评分：17	
1人　推荐玩家年龄　13岁以上	美版	推定销量	
49.99美元　对应机种为PS2及Xbox		文　雨简	



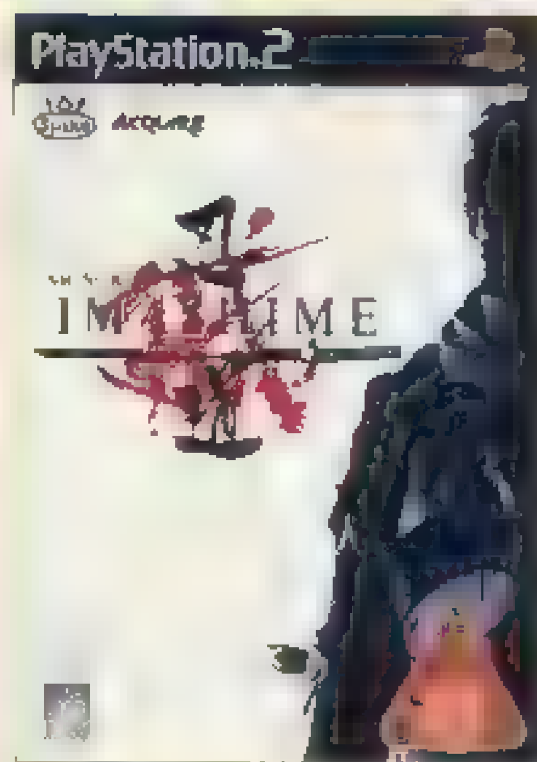
本作的卖点就是把整个《黑客帝国》的电影剧情连贯起来，让玩家对在矩阵中发生的事情有一个全面整体的了解。游戏难度不高，只是其中夹杂的解谜及战斗胜利条件有时比较混乱，需要多加注意系统提示才能找到正确的出路。本作追加了一些在电影中没有的细节内容，但部分内容却显得有点画蛇添足。另外，同很多美式游戏的缺点一样，《尼奥之路》的动作比较虚浮，缺乏打击感。不过游戏巧妙地将中国功夫及射击要素结合，操作熟练后玩起来还是别有一番韵味的。通关之后的EXTRA选项中将会追加游戏的隐藏花絮和制作片段，那里可以感受到欧美制作人的幽默细胞。



忍道 戒

忍道 戒	Spike/Acquire	11月10日	★★★☆☆

PS2
忍道 戒 | ACT | UCG评分 24
1人 | 推荐玩家年龄：15岁以上 | 日版 | 推定销量 —
6800日元 | 无对应周边 | 文 沙罗



《忍道 戒》可以看作是著名动作游戏"《侍道》系列"的外传作品。游戏以忍者为主题，玩家不再像武士那样动不动就打打杀杀，而是扮演一名出生在乱世、失去了记忆的忍者四处进入潜入作战。

和《侍道》一样，本作的自由度依然非常之高。任务的种类非常丰富，并且不同的任务还会影响到故事中三大势力以及整个结局的变化。虽然本作的玩法和《天诛》有着较大的相似之处，但由于搭载了全新的物理运算引擎，游戏的画面非常出色逼真，并且在**加入了忍具合成、后院改善、编辑地图、设置陷阱等多种新系统以后，重复可玩性得到了极大提高**。只不过，游戏的画面比较昏暗，玩起来稍微有些不便。



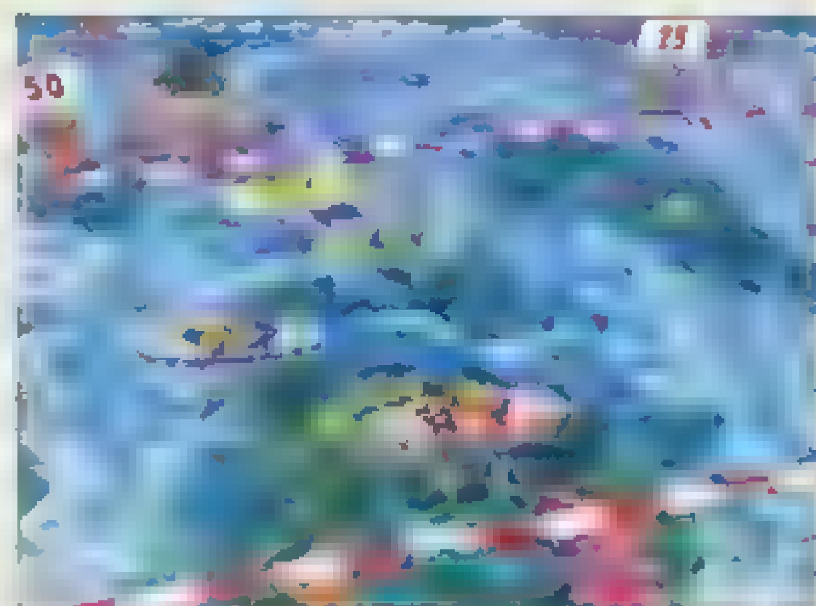
马里奥聚会7

马里奥聚会7	Nintendo	11月10日	★★★☆☆

NGC
マリオパーティ7 | TAB | UCG评分：22
1～8人 | 推荐玩家年龄：全年龄 | 日版 | 推定销量 33万
5800日元 | 同捆NGC专用麦克风 | 文 沙罗



一年一度的大人气迷你聚会游戏的第7作。同以往一样，本作也收录了大量有趣新奇、规则怪异的迷你游戏，并且游戏的数量达到了88个，为系列之最！当然想要玩出这全部88个迷你游戏，则要花费相当长的时间。游戏既可以1人独乐，也可以和朋友们一起协力或对战。**以往的作品最多只能支持4人游戏，而这一次的最大游戏人数则达到了8人**！一个控制器可以由2人同时使用，在组成4个队伍之后进行各种竞技。另外除了4人对战、小队对战以外，在前作中大受好评的麦克风对应游戏也在本作中被完全继承了下来。从游戏类型来看，本作绝对是节日众人聚会时的最佳游戏



马里奥赛车DS

马里奥赛车DS	Nintendo	11月14日	★★★★★

NDS
Mario Cart DS | RAC | UCG评分：25
1～8 4人在线 | 推荐玩家年龄 全年龄 | 美版 | 推定销量 70万
29.99美元 | 对应任天堂Wi-Fi网络 | 文 阿修罗



在欧美和日本地区都具有超高人气的《马里奥赛车》终于在NDS上推出了，而且它顺理成章地成为了任天堂在圣诞档期的杀手锏之一。和系列以往的作品一样，游戏的精髓不在于赛车本身，而在于使用各种道具与同伴争夺先后时的乐趣。由于NDS可以无线通信，所以**联机的快适程度得到了提升，玩家更可以上网与全球玩家进行对战**。NDS版并没有特意增加与触摸屏相关的要素，将制作精力完全集中在游戏本身。火箭冲刺、甩尾小加速等经典技巧都得到了保留，而游戏的画面也得到了加强，赛车和车手都是用3D制作的，不会再像N64版和GBA版呈"纸片"状了。



半条命2

半条命2	Electronic Arts Valve Software	11月15日	★★★★☆

多机种
Half-Life 2 | FPS | UCG评分：—
1人 | 推荐玩家年龄 17岁以上 | 美版 | 推定销量 —
49.99美元 | 无对应周边 | 文：多边形



移植于PC版的同名作品，虽然从机能上而言Xbox版本无法和PC版最高配置相比，但是制作小组还是尽全力保持了游戏应有的水平，至少与同期的《毁灭战士3》相比，本作不落下风。**游戏的单人模式是最为令人称道的地方，通过与周围环境和NPC人物的充分互动来达到了电影演出的效果**，而游戏中生动的配音更让玩家投入感大增。游戏出色的物理引擎让游戏世界非常贴近真实，紧凑的任务安排让你从头爽到尾。不过游戏的画面帧数依然有很大的问题，这让人觉得很不舒服。而最令人遗憾的地方是本作居然没有多人模式，这使得游戏的价值缺少了一部分重要的含金量。



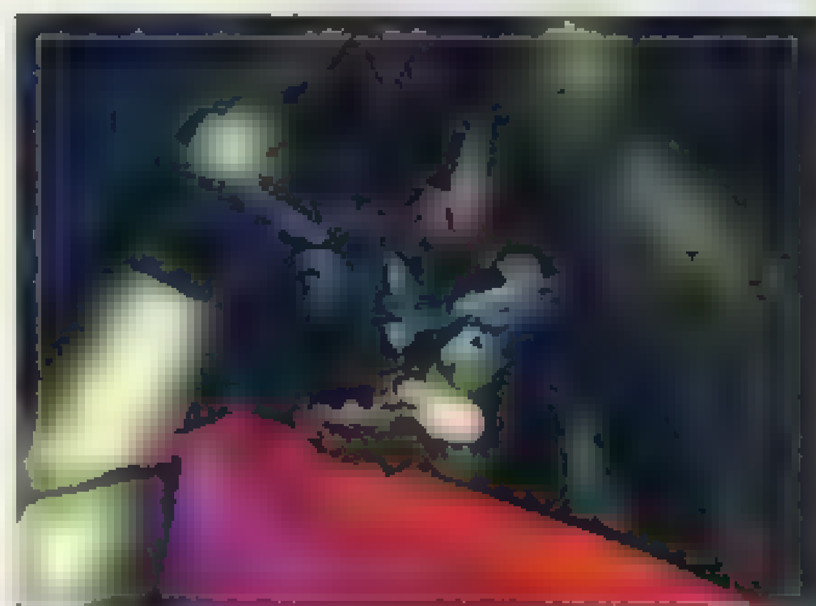
刺猬阴影

刺猬阴影	SEGA/Sonic Team	11月15日	★★☆☆☆

多机种
Shadow the Hedgehog | ACT | UCG评分：20
1～2人 | 推荐玩家年龄：12岁以上 | 美版 | 推定销量：—
49.99美元 | 对应机种为NGC、PS2及Xbox | 文：猫太

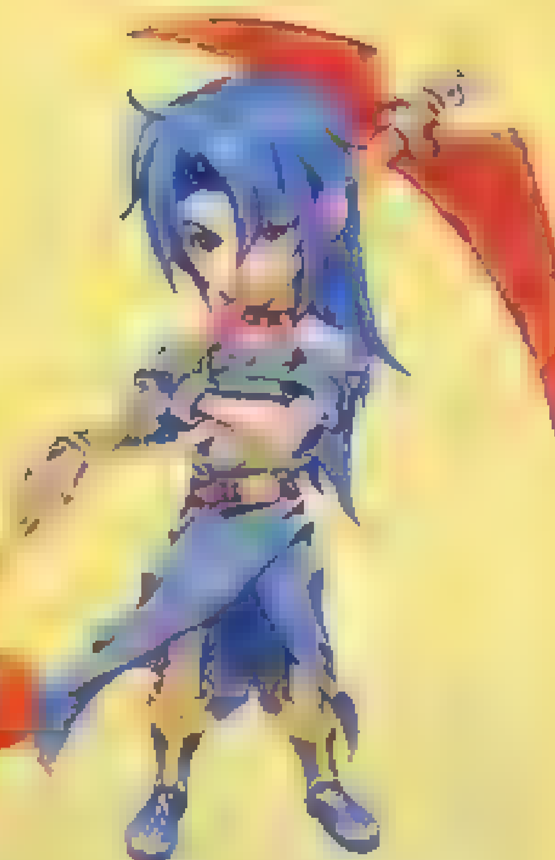


虽然本作继承了《索尼克大冒险》的基本系统以及游戏方式，且更换了爆炸力更惊人的阴影作为本作的主角，但整体的效果却不尽人意。具体表现在游戏出现了太多的帧数不足以及视角调整不足等问题，让游戏的乐趣大减。但与这几点相互映射之下，**游戏中出现的大量精美动画以及让玩家改变阴影命运的善恶值却成为了相当大的亮点**。根据玩家在每一关的行动决定下一关的路线，从而让最后的结局发生改变，众多的分支使得游戏一共有32个结局，可重复性相当高。某些关卡的谜题都相当富有挑战性，无论玩家要追求速度还是破坏度都有各自的方法，自由度相当高。



2005年度小编心目中的十佳游戏

- 樱大战V 再见，吾爱
- 龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑
- 生化危机4
- NAMCO × CAPCOM 梦幻大对决
- 第3次超级机器人大战α 终焉的银河
- 押忍！奋斗！应援团
- 罪恶装备XX♯RELOAD
- 忍者龙剑传 黑之章
- 山脊赛车6
- 使命召唤2



十六夜

玩游戏的目的是什么？说大了是用来消遣娱乐、舒缓压力，说白了则是解闷找乐子。在十六夜看来，评分也好、销量也罢，这些只不过是对游戏的一种修饰，大可不必在这上面过分地较真儿，毕竟对于我们玩家来说只有自己认同的游戏才是真正的好游戏。虽然从列举的游戏中并不明显，但实际上十六夜更偏向二线游戏。大作固然经典，但如果大家能够稍微留意一下那些被名和"神作"的光芒所掩盖的小作，相信会获得更多的惊喜与乐趣。

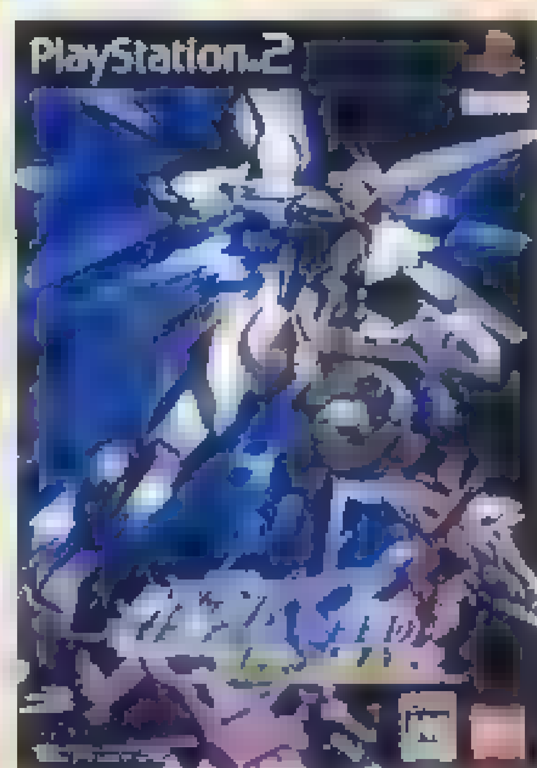
TALKMAN	SCEJ	11月17日	★★★☆☆
PSP	TALKMAN	ETC	JCG评分 –
	1~2人　推荐玩家年龄　全年龄	日版	推定销量 –
	5800日元　无对应周边		文：邪魔天使



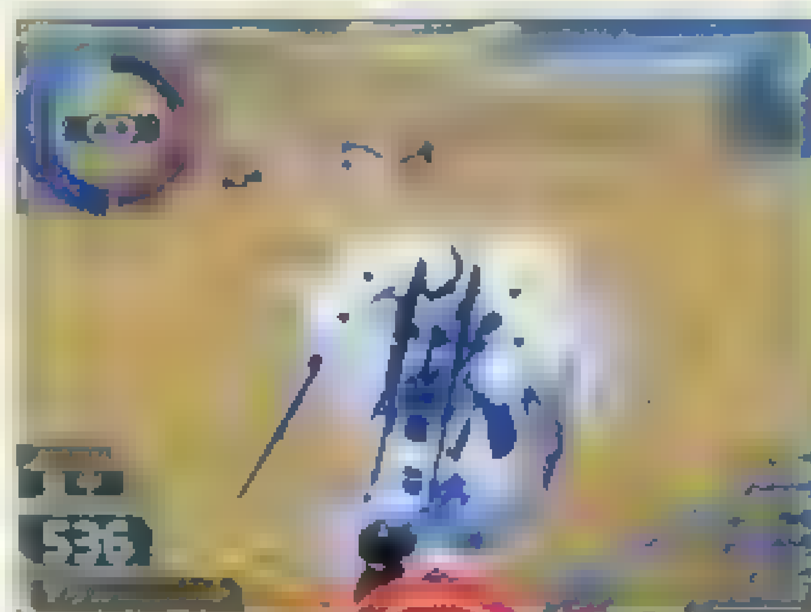
准确地说这并不是一款游戏，而是一个语言学习软件。**游戏中有中、英、日、韩4种语言可供选择，并且可以随时切换。**本作中玩家不仅可以跟着里面的麦克斯学习外语，还能对自己学习的外语进行测试，除此之外还有一些迷你游戏让玩家轻松一下。游戏中还准备了一些简单的语句，如果玩家在旅游时遇到一些情况时可以将这些句子从软件中调出来，对方听了之后就能基本明白你想说的话了。不过这毕竟是个语言学习软件，并不是一个翻译机，所以玩家不必把它想得太完美。另外，该软件的读盘时间还是稍微长了点，想必大家都不想出现在很长一段时间里无话可说的尴尬情况吧。



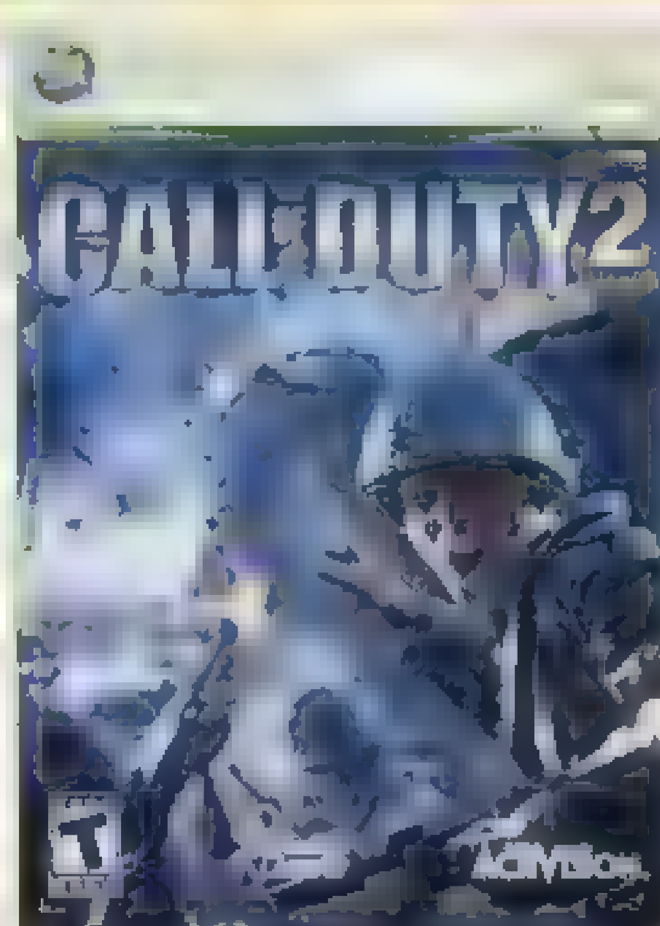
机动战士高达SEED 连合VS.扎夫特	Bandai/Capcom	11月17日	★★★★☆
PS2	机动战士高达SEED 连合VS.Z.A.F.T	ACT	UCG评分：21
	1~2人　推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：42万
	6800日元　无对应周边		文：十六夜



游戏秉承了"VS系列"的众多特色，玩家将驾驶众多知名MS，亲身体验CE世纪的众多战事。系统方面与系列作品差别并不大，同样是通过击毁敌机、将敌人的战力值减为零才会胜利，新增加的Charge Shot以及盾防御很有创意，尤其值得一说的就是与方向键配合可以作出多种格斗攻击，如果使用得当可以实现多种高威力的连击。**本作最大的特色就是3D后的机体制作得非常出色，而且在战斗中机体运动时的重量感表现得也相当写实。**虽然是街机版的移植作品，但PS2版还是新增加了部分"SEED D"登场的机体以及绝大部分重要角色，相信能够让大部分玩家满意。

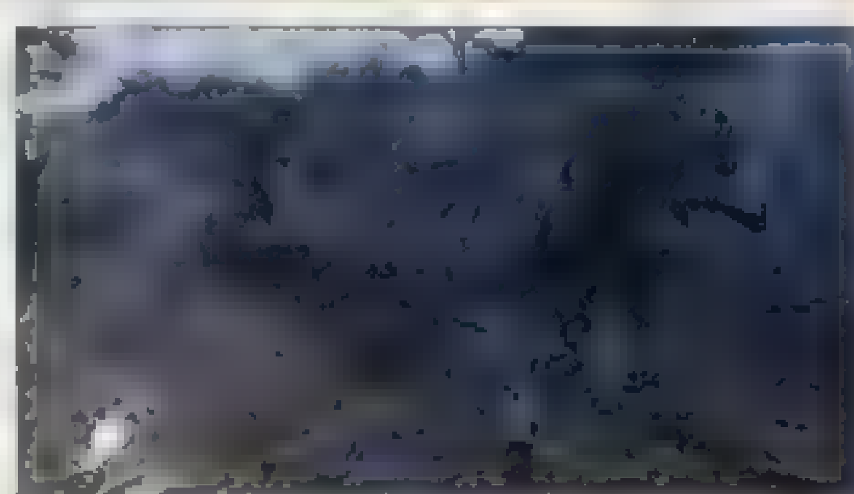


使命召唤2	Activision/Infinity Ward	11月17日	★★★★★
X360	Cal of Duty 2	FPS	UCG评分：27
	1~16人　推荐玩家年龄：13岁以上	美版	推定销量：65万
	59.99美元　对应8人网络游戏		文：星夜



X360首批游戏中当之无愧的最强大作，是欧美媒体评价最高的X360游戏，在该平台的游戏销量榜上排名第一。每10个购买X360的玩家中约有8人购买了本作。本作以苏联、英国和美国三大势力为线索，让玩家以普通士兵的身份亲临诺曼底登陆、北非战役、斯大林格勒保卫战等经典战役。游戏中没有HP值的概念，玩家被击中时屏幕上会有红色箭头表示子弹飞来的方向，若是一定时间内被连续击中就会进入濒死状态，这时就要寻找地方休息以恢复体力。作为一款次世代游戏，本作的画面不能算完美，在细节上的刻画还有可以改进的地方。不过在战场氛围的刻画上，本作已经做到了让人无可挑剔的地步。四起的硝烟、爆炸的轰鸣、士兵的嘶吼、随时可能被流弹击中的危机，在《拯救大兵瑞恩》等二战电影中可以看到的真实场面在本作中得以彻底重现。士兵们在战斗过程中会根据实际情况呼喊或提示，仿佛是活生生的战友。强大的物理引擎和对次世代主机性能的充分利用为玩家带来了一个真实可信的战场，无论是满天飞扬的雪花还是爆炸后产生的浓雾都体现了制作人对于细节的重视。游戏全程约10个小时，几乎完全没有冷场，战役的高潮总是在最适当的时候来临，配合宏伟壮绝的音乐将战争的氛围烘托到极致。



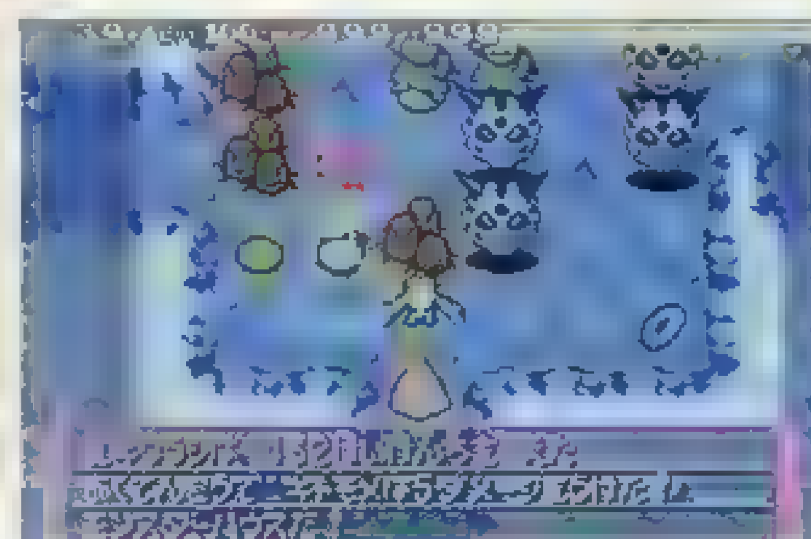


▲本作画面的精细度的确是现世代主机无法达到的。

口袋妖怪 不可思议的迷宫 红·青色救助队	Nintendo	11月17日	★★★★☆
多机种	ポケモン 不思议のダンジョン 赤・青の救助队	A・RPG	UCG评分：25
	1人　推荐玩家年龄　全年龄	日版	推定销量：104万
	4800日元　对应机种为NDS及GBA、Double Slot功能		文：阿修罗



《口袋妖怪》与《不可思议的迷宫》这两大品牌游戏结合在一起就有了本作。在本作中，玩家将扮演一名变成了口袋妖怪的人类，为了拯救世界而与众多口袋妖怪一起展开冒险。游戏以传统的《不可思议的迷宫》的系统为基础，加入了特技、属性等《口袋妖怪》独有的设定，还追加了迷宫天气变化的要素，使得两个系列的玩家都能在本作中找到自己熟悉的要素。游戏强化了同伴系统，玩家每次进入迷宫最多可以带3名同伴，而**历代《口袋妖怪》中的全部380多种妖怪全部都能够成为同伴。**游戏分为NDS和GBA两个版本发售，两版本在内容上并无太大差别，可以相互进行联动。



哥谭赛车计划3	Microsoft Bizarre Creations	11月18日	★★★★☆
X360	Project Gotham Racing 3	RAC	UCG评分：–
	1~2人　推荐玩家年龄：全年龄	美版	推定销量　20万
	59.99美元　对应Xbox LIVE		文：多边形



每一部主机都有一款"招牌大作"，比如对于N64来说是《超级马里奥64》，对于Xbox来说是《光环》，而对于Xbox 360而言，无疑是这款《哥谭赛车计划3》。**借助Xbox 360的强大机能，游戏画面达到了一个令人发指的级别，画面中每一个部分的细节程度都出乎你的想象。**就音效而言，除了逼真那就还是逼真。特别值得一提的就是赛车的车内驾驶位视角是目前所有赛车游戏中拟真度最高的一部作品，拥有本作的玩家绝对应该尝试一下这个视角！不过游戏的"职业模式"显得稍微短了一点，在线模式虽然精彩，不过最多只支持8人同时对战有些不太过瘾，另外游戏的读盘时间也有点太过头。



盘点2005 游戏机年鉴

山脊赛车6

Namco　11月22日　★★★★☆

X360　Ridge Racer 6　RAC　JCG评分：25
1～2人　推荐玩家年龄　全年龄　美版　推定销量　—
59.99美元　对应Xbox LIVE、720P　文：沙罗

“《山脊赛车》系列”向来号称是最爽快、最容易甩尾的赛车游戏，本作则是系列的第6作。由于平台变成了X360，因此**游戏的画面、音效等各方面也有了质的提升，并且收录了30多种赛道、130多种赛车**，可以堪称为集系列之大成的最强作品。游戏的系统与PSP版的《山脊赛车PSP》基本相同，保留了大受好评的氮气加速系统并对其进行了改良。在比赛中玩家可以任意选择消耗的氮气槽数量进行加速，这也令比赛变得更具战略性。另外由于X360附带有硬盘，并支持Xbox LIVE，因此玩家可以在游戏进行中将背景音乐任意更换，并且能够进行网络对战。

索尼克冲击

SEGA/Sonic Team　11月23日　★★★★★

NDS　Sonic Rush　ACT　UCG评分：25
1人　推荐玩家年龄　全年龄　日版　推定销量
4980日元　无对应周边　文：猫太

2D《索尼克》能更直观地体现出该系列的爽快之处，本作配合了NDS特有的双屏后，不但令玩家的视野变得更广，而且也直接提高了游戏的安全性以及调整了难易度。除了一般的跳跃和简单解谜外，**本作新增的Rush系统将《索尼克》的奔跑速度发挥至极**。只要按下X键，索尼克就会以更快的速度往前冲刺，这样避免了索尼克因速度不足而在一些斜坡上停留下来影响游戏整体流畅度的消极情况。而在空中跳跃时做花式又能增加Rush槽，令游戏摆脱了只有跑和跳两个键的框框。本作新登场的女性角色布雷兹能使用火的特技，且剧情是独立开来的，保证了游戏的耐玩度。

洛克人EXE6 电脑兽

Capcom　11月23日　★★★★☆

GBA　ロックマンエグゼ6 电脑兽　A・RPG　UCG评分：24
1～2人　64M　推荐玩家年龄　全年龄　日版　推定销量　43万
4800日元　对应GBA专用通信对战线　文：阿修罗

“《洛克人EXE》系列”无疑是GBA上最成功的原创系列之一，它伴随GBA走过了4年的旅程，并在动漫周边方面也取得了不错的成果。作为系列的第6作，Capcom为游戏赋予了很多新意。在本作中，**游戏的舞台终于发生了变化，出现了更多全新的己方NAVI以及战斗芯片，而全新的兽化系统又让各种NAVI获得了全新的攻击方式**。不过游戏的画面和音效与前作相比并没有太大变化，而基本的系统也依然沿用了系列一直以来的设定，虽然有变化却依然显得新意不足。游戏依然采用了两个版本同时发售的方式，不同版本之间的区别在于剧情与登场NAVI的不同，两个版本都能与GBA版《新·我们的太阳》联动。

来吧！动物之森

Nintendo　11月23日　★★★☆☆

NDS　おいでよ　どうぶつの森　ETC　UCG评分：23
1～4人　推荐玩家年龄　全年龄　日版　推定销量　117万
4800日元　对应任天堂Wi-Fi网络　文：沙罗

《动物之森》在日本一直拥有极高的人气，这款于NDS上登场的最新作也同样不例外。游戏的进行方式和以前几作基本一样，玩家要扮演居住在森林中的动物，并愉快地在森林中生活。在本作中，登场角色、物品、事件等要素将变得更加丰富多彩。凭借着触摸屏和双屏的功能，游戏的演出效果也变得更加充实。**游戏最多可支持4人同时游戏，只要拥有NDS和本作，玩家们就能够利用Wi-Fi网络让自己的角色集中在一起生活**。而联机模式下所能体会到的乐趣，则又与单机模式截然不同。可以说，游戏的最大乐趣，就是在轻松愉快的环境中体验不同的生活。只是游戏中的对话基本均以假名出现，因此不太适合国内玩家。

马里奥与路易 超时空拍档

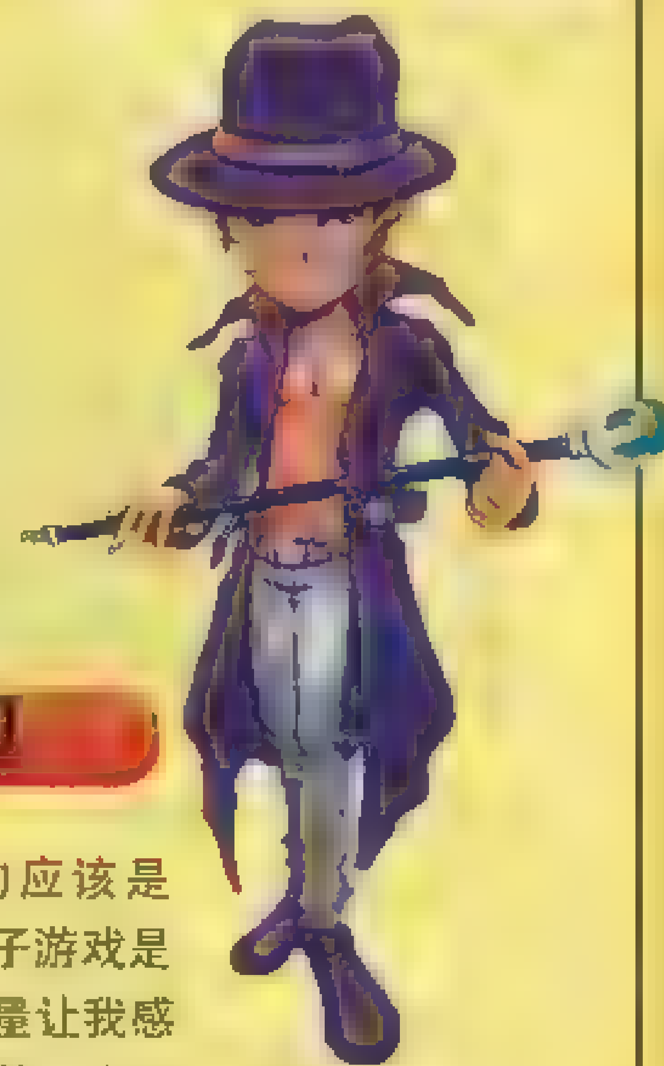
Nintendo　11月28日　★★★★★

NDS　Mario & Luigi：Partners In Time　A・RPG　UCG评分：26
1人　推荐玩家年龄：全年龄　美版　推定销量：—
29.99美元　对应NDS专用震动包　文：阿修罗

日版名为《马里奥与路易RPG2×2》的本作是GBA版的续作，不过两者在剧情上却没有什么太大的联系。在本作中，马里奥兄弟为了拯救碧奇公主将穿越时空回到过去，与小时候的自己一起展开冒险之旅。**游戏的最大特色就是需要玩家同时控制大小两对马里奥兄弟**，按键操作以及上下屏的显示也会根据情况分别用于两对兄弟的冒险之中，这使得游戏的变化更加丰富。游戏针对NDS的双屏以及四人主角进行了特别的调整，既保留了前作那简单有趣又有一定深度的动作性，又增加了很多全新的玩法。游戏对应NDS专用震动包，令冒险真正“动”了起来。

2005年度小编心目中的十佳游戏

- 潜龙谍影3 生存
- 汪达与巨像
- 战神
- 深渊传说
- 铁拳5
- 恶魔城Dracula 苍月十字架
- 使命召唤2
- 山脊赛车6
- 马里奥赛车DS
- 天地之门



今年我印象最深刻的应该是TGS2005，其次是X360的发售。在TGS上我体验到电子游戏是如何成为日本人生活的一部分，而X360在日本的销量让我感受到日本人是多么地排外（当然也有软件原因）。微软比索尼有钱，但它对新市场的投资也不可能是无限的，也要看回报，微软还没有找到自己同第三方软件商以及消费者之间的平衡点。个人而言，如果TV GAME业界必定要有一个垄断者，我不希望那是索尼。

十二月

X360日本上市遭重创



12月10日，在欧美两地引起严重缺货的X360登陆日本，结果日本玩家的态度却空前冷淡。日版X360首批出货量约为15.9万台，而首发两日实际销量只有6万2135台，很多商店只能以降价促销。日版X360的软硬件销售比例只有0.91:1。而当初日版Xbox发售前3天的销量为12万3929台，游戏与主机销售比例为1.45:1。日版X360销量最高的游戏《山脊赛车6》也只卖出了2万9891套。另一方面X360在欧洲的30万台首批出货却被一抢而空，在英国的首周销量为7万台，是英国有史以来首周销量最高的家用机。

“革命”规格泄露

IGN根据业内人士的可靠消息对“革命”的性能进行了整理推测。据称“革命”的性能只会比Xbox或者NGC稍强，“百老汇”和“好莱坞”的架构与NGC的CPU和GPU都很相似。“革命”的内存总量为104MB，采用的光碟与普通DVD相近。不过“革命”的价格将会非常诱人，据称将在99~149美元之间。

EA杀入手机市场

EA宣布以6.8亿美元收购了全球最大的手机游戏发行商Jamdat，该公司占据了全球手机游戏30.6%的市场份额。EA收购Jamdat后将在第一年内推出50款手机游戏。

X360遭破解

X360刚发售不久，PI Coder黑客组织就宣称破解了X360的DVD文件系统，成功导出了X360游戏的DVD文件。随后又有黑客组织宣称将于几周内发布X360的改机芯片，改机之后就可以顺利运行盗版游戏，并且可以实现X360的全部功能。该组织宣布X360的盗版游戏将于2006年2~3月发售。

NDS创销售奇迹

12月26日，任天堂宣布NDS在日本国内销量突破500万台，成为日本有史以来最早突破500万销量的游戏机。NDS在日本已有4款百万大作，分别为《东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 锻炼大脑的成人DS训练》（138万）、《轻松头脑教室》（108万）、《任天狗》（108万）、《来吧！动物之森》（127万）。

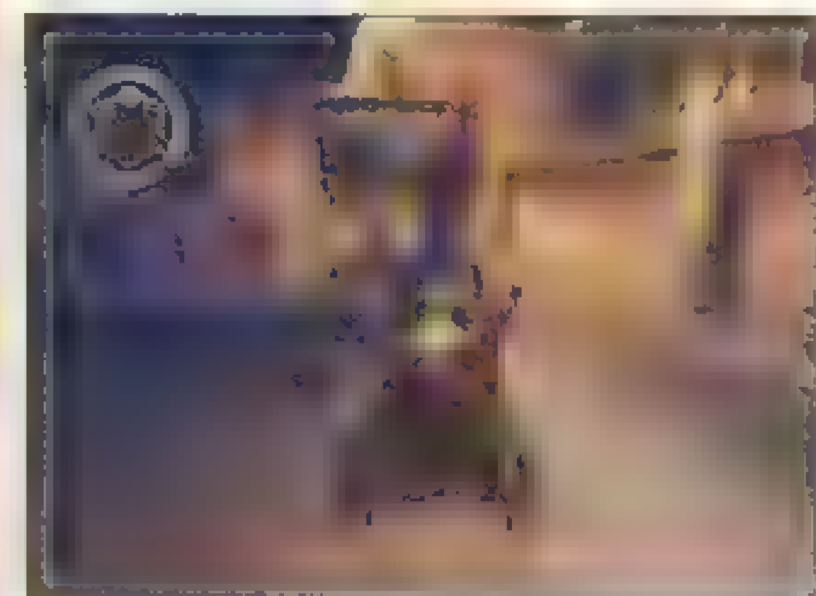
2亿台PS3

索尼半导体事业部总裁真锅宪史宣称，PS3发售一年内销量可达1200万台，5年内将创造全球出货2亿台的游戏史上最高记录。

波斯王子 王者无双	Ubisoft	12月1日	★★★★☆
多机种 Prince of Persia: The Two Thrones	ACT		UCG评分：25
1人 推荐玩家年龄：17岁以上	美版		推定销量：—
对应机种为NGC、PS2及Xbox			文 阿旦

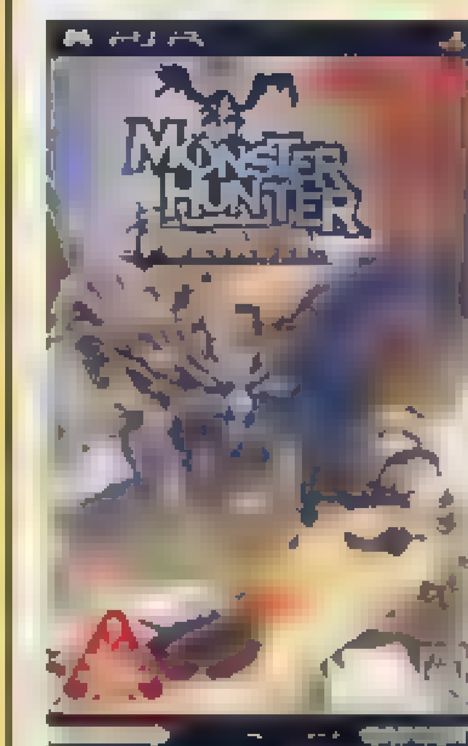


从2003年11月30日到2005年的12月1日，“《波斯王子》系列”陪伴我们度过了美好的时光，它就像神秘而古老的波斯民族那样，时刻闪耀着将人深深吸引的光辉。从《时之砂》、《武者之心》，再到《王者无双》，波斯王子的成长是非常明显的。本作的美工在系列中属于最高水准，气势磅礴的巴别塔，精致美丽的空中花园，英姿飒爽的法拉公主等，都给人留下了深刻的印象。当然只有美丽的外壳是没有用的。**系列中最为令人称道的关卡设计，依然带给了我们超凡的动作享受。**除了刀柱、齿轮、单杠等经典的机关和地形外，还加入了狭缝、弹板等新地形，新老结合后所产生的复合型机关和地形，使得玩家的挑战乐趣倍增。不过，以往在流程中安插的隐藏要素含金量，却在本作中露出了疲态。相对于系列前两作各多达10种以上，且设置巧妙的隐藏要素来看，本作的6处隐藏生命点就像是为了设置而设置似的。位置与达到的方法丝毫没有任何巧妙出彩之处，更别提其中的机关布局了。另外，本作的5把隐藏武器可以通过密码直接调出的，当然这省却了不上制作上的麻烦，不过却失去了探索发现的乐趣。从整体上来说，《王者无双》的水准略低于玩家们的期待值，但是它却为“《波斯王子》系列”画上了一个令人意犹未尽的句号。这全因系列精彩的剧情和关卡设计，阿旦在此向你郑重推荐“《波斯王子》系列”。





怪物猎人P	Capcom	12月1日	★★★★★
PSP Monster Hunter Portable	ACT		UCG评分 26
1人 推荐玩家年龄：13岁以上	日版		推定销量：23万
4800日元 对应Wi-Fi无线联机通信			文：猫太



这是一款移植自2005年初发售的PS2版《怪物猎人G》的作品。尽管机能差异甚大，但值得庆幸的是本作完全不会出现拖慢、丢帧等影响流畅度的现象，而且忠实还原了原始狩猎世界的精美景色以及巨型怪物的气势。本作新增了柯柯特农场，玩家在每次结束任务后，就可以进入农场中进行各种采集、挖掘的工作获取额外的材料。在村中买卖道具的同时会获赠点数，利用这些点数还可以扩充农场的设施，令玩家能得到更多的收获。不过**本作最吸引人的莫过于简捷的通信功能，利用Wi-Fi无线通信功能可以随时随地与好友们一起完成特殊的任务，**通过无线路由器还能下载特别任务。



2005年度小编心目中的十佳游戏

- 深渊传说
- 浪漫沙加 吟游者之歌
- 王国之心II
- 神话传说
- 火焰之纹章 苍炎之轨迹
- 真·三国无双4 Special
- 前线任务5
- 《勇者斗恶龙VIII》美版
- 凡人物语
- 数码恶魔传说 天魔变2



一年又过去了，这一年最值得庆幸的没有发生变化的就是我的体重，变化最大的就是多了几十个高达模型，现在差不多我的高达坟场也快有一定规模了（另一个是某修罗的－ －）。这一年可以说是玩游戏玩得最疯的一年，但一想到2006年的《VP》和《FF XII》就激动得浑身发抖，好久没有这样如此期待一款游戏了，我那几近干涸的心灵难道终于迎来了第二个春天了吗？（某修罗：死！PA飞！）来吧！让我们迎着夕阳奔跑吧！

盘点2005 游戏机年鉴

史莱姆总动员2 大战车与尾巴团

史莱姆总动员2 大战车与尾巴团	Square Enix	12月1日	★★★☆☆
NDS	スライムもりもりドラゴンクエスト2 大戦車としっぽ団	A·AVG	UCG评分：22
	1~4人 推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量：18万
	4800日元 对应无线通信		文：沙罗



曾于GBA平台上推出的《史莱姆总动员》的续篇。在本作中，玩家所操纵的依旧是那个活泼可爱的洋葱头史莱姆。这一次的故事描写了史莱姆为了拯救被抓去的同伴，而孤身一人向尾巴团发起挑战的冒险故事。在冒险中，**玩家要利用主角的身体特性作出各种有趣的动作来打败敌人或解开各种机关。**而在冒险途中，玩家还将控制超巨大的史莱姆型机器“勇车”去对抗敌人的“大战车”，此时的战斗会以双屏表示，从而体现出宏大的气势。除此之外，游戏还支持无线联机，在人多的时候可以实现多人通信对战。不过除了勇车外，游戏的系统基本和前作相比没有什么新的亮点，这是游戏的最大遗憾之处。



SD高达 扭蛋战争

SD高达 扭蛋战争	Bandai	12月1日	★★★☆☆
NGC	SDガンダム ガシャポンウォーズ	S·ACT	UCG评分 20
	1~4人 推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 —
	6980日元 无对应周边		文：阿修罗



《SD高达》是FC、SFC时期的名作SLG，而历经多年的这次复活之作则是Bandai在Nintendo制作人员的协助下完成的，听取了很多来自Nintendo的意见。游戏中的战略要素被大幅度削减，游戏的核心内容都集中在了战斗部分。**本作中的战斗采用了现在流行的大乱斗形式，最多可4台机体同时参战。战斗的操作采用了标准的ACT形式，**包括了基本的冲刺、格斗、射击以及蓄力攻击等攻击手段。游戏中总共收录了150多种机体，从最低级的坦克飞机，到普通的MS、高达甚至战舰一应俱全，而且它们都可以由玩家亲自操纵。



义经纪

义经纪	Banpresto	12月1日	★★☆☆☆
PS2	义经纪	ACT	UCG评分：20
	1人 推荐玩家年龄 12岁以上	日版	推定销量 —
	6800日元 无对应周边		文 冉.滴



本作最大的噱头就是漫画家小畑健先生作的人物设定了。但游戏中的过场动画却采用卡通渲染技术，没有能够体现出小畑先生所描绘的人物魅力。除了可以操作主角源义经外，在游戏进程中还可以操作其他角色是本作最大的特色，这让习惯了传统动作类游戏的玩家眼前一亮。除此之外，游戏的“曼佗罗系统”也颇值得玩家钻研。但本作却有个最大的缺点——烦琐漫长的迷宫系统。**《义经纪》的迷宫不仅随机生成，而且出口与入口每次进入时都会发生变化，**游戏时间一长很容易造成玩家的倦怠情绪。不过游戏通关后会追加小畑健的三张绝美原画及众多人物设定图，这就已经值得许多玩家奋斗了。



召唤之夜 铸剑物语 原石

召唤之夜 铸剑物语 原石	Banpresto	12月8日	★★★★☆
GBA	サモンナイト クラフトソード物語 はじまりの石	RPG	UCG评分：24
	1人 256M 推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 6万
	4800日元 无对应周边		文 猫太



“《铸剑物语》系列”的最大特色就是画面清新可爱、且拥有一套相当吸引人的铸造武器系统和类似于“《传说》系列”的战斗模式。这次玩家所操作的，是一名小小的武器铸造学徒，由于与一位身份隐秘的少女见面后，所发生的各种不寻常的事情。由于**这次的卡带容量增加至256M，因此在游戏中出现的语音将会比以往更多，**令整个游戏的故事变得格外有气氛。玩家除了能够通过各种材料锻造出能力各异的剑、长枪、钻子、斧头和拳套外，在本作中更能够锻造出新武器弓。这对于过去一直缺乏远程攻击的弊端作出了弥补。另外，游戏的奖励模式中还收录了前两作的所有BGM。

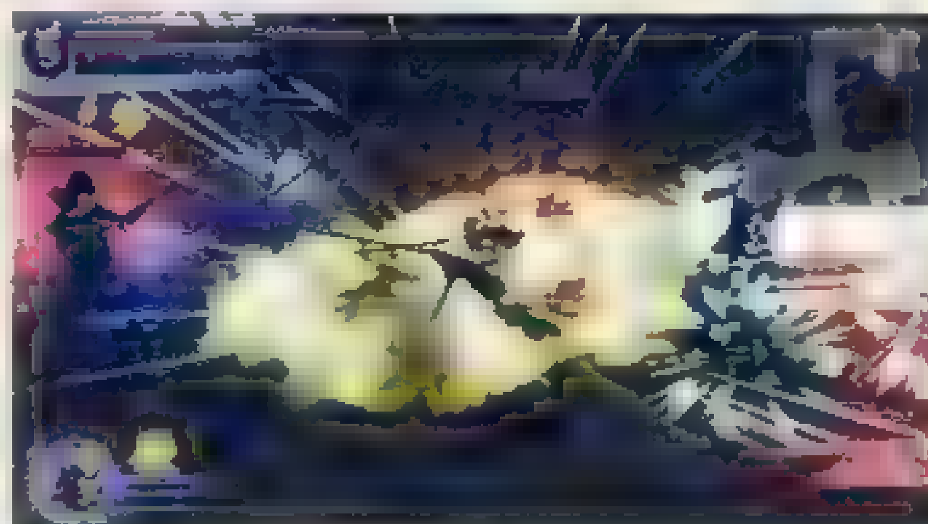


激·战国无双

激·战国无双	Koei	12月8日	★★★★☆
PSP	激·战国无双	ACT	UCG评分 26
	1~4人 推荐玩家年龄：12岁以上	日版	推定销量 8万
	5280日元 无对应周边		文 纱迦



和一年前的《真·三国无双》比起来，本作针对PSP的特点进行了相当大的调整。**最明显的进步就是游戏画面，拖慢延迟现象也有较大改善。**游戏中可选择的角色包括《战国无双》和《战国无双 猛将传》中的全部19人，并依然有着副将系统，甚至连来自《真·三国无双》的武将也能成为副将。战场上的移动依然按走格子的方式进行，如果玩家在小战场表现出色的话，最多一次可以移动3格，从而大大加快了游戏节奏。术符系统是本作的新增系统，利用术符可以重创敌人、辅助我方。当然最令人满意的是游戏引入了武器收集要素，最强武器同样需要按特定条件才能获得，令游戏的耐玩度大增！



如龙

如龙	SEGA	12月8日	★★★★☆
PS2	龙が如く	ACT	UCG评分：25
	1人 推荐玩家年龄：18岁以上	日版	推定销量：23万
	6800日元 无对应周边		文：阿迪



这是一个发生世界上某一处角落的真实故事，替兄弟顶包入狱，因为保护故人之女而身陷重围，与刑警间的亦敌亦友，黑帮斗争的尔虞我诈、腥风血雨，兄弟的背叛，爱人的死亡，在那个我们并不知道，或者并未察觉，但是却发生在我们身边的世界里。《如龙》的剧情将主角桐生一马塑造得有血有肉，活脱脱一个义薄云天、铁汉柔情的汉子。但是相对来说，其他的配角就像是为了存在而存在，他们的存在价值过于单薄。**除了主线剧情外，还有多达79个支线任务供玩家体验黑道生活。**本作还含有经验升级的育成要素，丰富的打斗招式使得战斗的乐趣大增。打击时的画面与音效也属同类作品中上水平。



银河游侠

SCEJ/Level-5 | 12月8日 | ★★★★☆

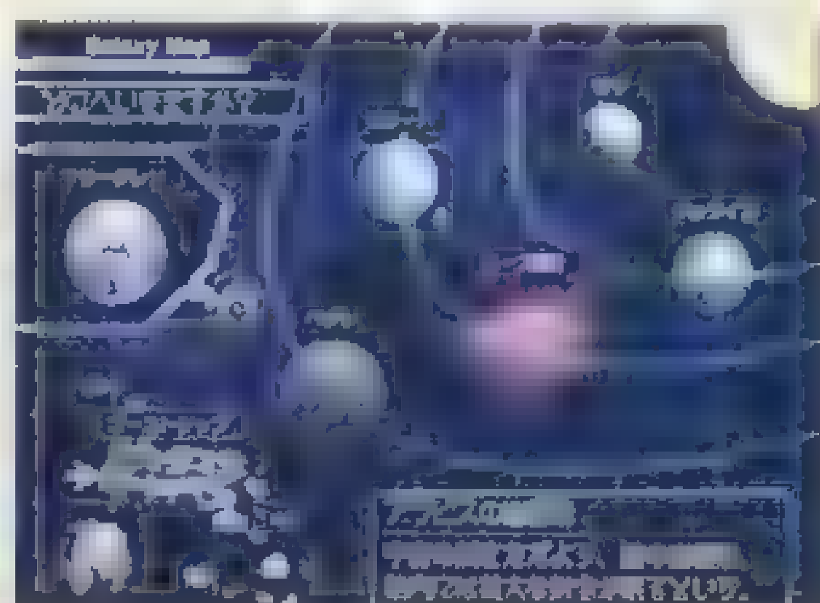
PS2
ローグギャラクシー | RPG | UCG评分 26
1人 | 推荐玩家年龄 全年龄 | 日版 | 推定销量 30万
6800日元 | 对应16：9 | 文 沙罗



本作是继《暗云》、《暗黑编年史》之后由SCE发行、Level-5制作的第三款作品，游戏中能看到许多前几作的特点，例如菜单界面、纸娃娃换装系统等等，因此从某种意义上来说可以看作是《暗黑编年史》的续作。本作的舞台位于群星璀灿但却战乱不绝的银河系，它讲述了一群自由奔放的海盗追求宇宙中传说中的财宝的冒险经历。游戏依然采用了Level-5最擅长的卡通渲染技术制作，在融合了幻想和科学这两种不同风格后，游戏很好地将处于不同文化发展时代的星球和世界表现了出来。本作号称采用了"无缝读取"技术——游戏中随时都可能处于读盘的状态，这样无论在出入房间、进入战斗或是发生过场事件时，画面的切换都会非常流畅迅速，玩家几乎都感觉不到读盘时间。尽管游戏采用了踩地雷的遇敌方式，**但整个战斗却非常注重动作性，玩家可以操作角色们进行包括跳跃在内的多种多样的动作。**而那些玩家们没有进行操作的同伴们，会根据战场上的状况向玩家进行"提案"，接受了提案后，他们就会作出相应的行动回应。此外由于战斗是就地展开，因此也可以无视敌人的存在自由逃跑，整个过程乐趣十足也相当流畅。游戏的各种要素如斗甲虫、工厂制造等非常丰富，有种玩不过来的感觉。不过，大概是Level-5的经验还不足，迷宫过于单调漫长，系统操作也比较繁琐，这是游戏的最大缺点。







怪物农场5 马戏团大篷车

Tecmo | 12月8日 | ★★★☆☆

PS2
モンスターファーム5 サーカスキャラバン | SLG | UCG评分：22
1人 | 推荐玩家年龄：全年龄 | 日版 | 推定销量：－
6800日元 | 无对应周边 | 文：猫太



《怪物农场》是Tecmo公司的惟一一个以育成怪物、竞技场以及冒险为主题的SLG系列。作为系列最新作，这次光是片头的精美CG动画就给人一种与以往完全不同的新鲜感，而游戏的世界采用了比例更真实的卡通渲染描绘方式表达。**本作与系列的所有作品有着不一样的玩法，在育成怪物后，玩家并非要带领它们与其它对手战斗，而是要在马戏团中表演。**玩家在这些表演中要做的就是利用指令辅助怪物们表演，以达到最佳的表演效果战胜前来挑战的对手。怪物们也会根据自己的能力和成长表演出不同的特技。另外，SCEI的吉祥物多罗也将会在游戏中客串哦！



完美黑暗 零

Microsoft/RARE | 12月10日 | ★★★★★

X360
Perfect Dark ZERO | FPS | UCG评分 －
1人 | 推荐玩家年龄 18岁以上 | 美版 | 推定销量 28万
49.99美元 | 无对应周边 | 文：多边形



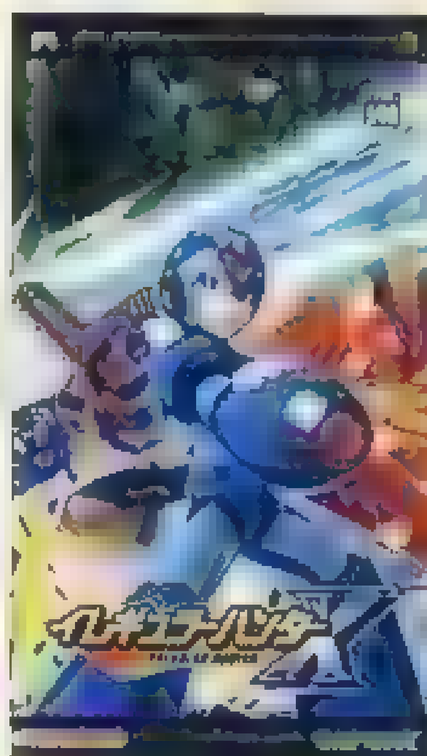
《完美黑暗 零》是整个系列的前传作品，讲述的是女主角乔安娜·妲克成为谍报员的数年前的故事。凭借着Xbox 360的强大技能，《完美黑暗 零》的画面表现非常突出，场景刻画极其细致，枪弹击中金属物溅起的火花也相当真实，充分体现了次世代FPS所应具备的素质。整个游戏场景十分庞大，却没有任何读取时间。**游戏中有将近30种武器，以及多种辅助交通工具和设备可以让你在战斗中使用。**游戏的在线模式也非常精彩，在Xbox LIVE的支持下，不但可以进行双人合作通关的模式，还可以进行多人对战的模式，不过即使你无法上网，也可以在一台机器上进行四人的对战。



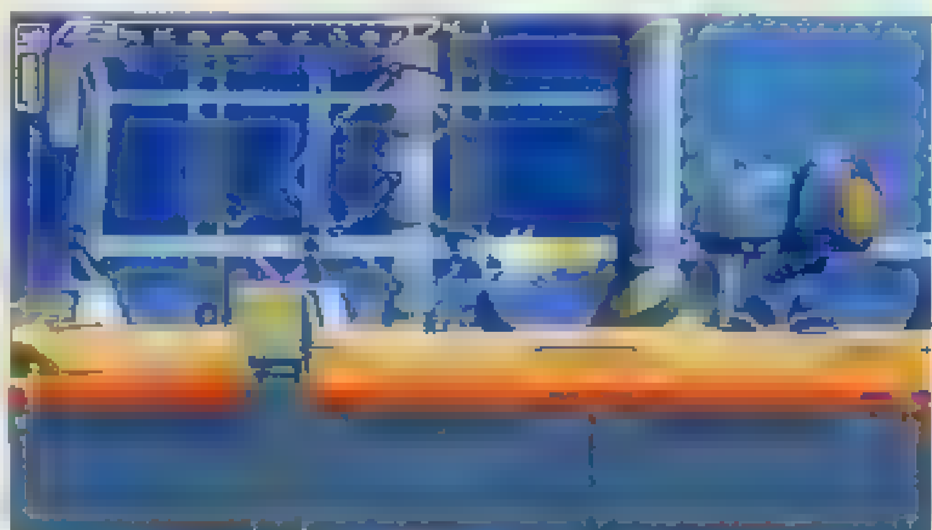
反乱猎人X

Capcom | 12月15日 | ★★★★☆

PSP
イレギュラーハンターX | ACT | UCG评分：22
1人 | 推荐玩家年龄：全年龄 | 日版 | 推定销量：－
4800日元 | 无对应周边 | 文：阿修罗



可以说本作是Capcom甚至所有日本厂商今年在PSP上制作的最有诚意的一款移植作品！游戏以SFC版的《洛克人X》为蓝本，用3D引擎重新制作了游戏，并实现了真正16：9的画面比例。游戏追加了以X的宿命对手Vava为主角的模式，玩法与X模式完全不同，很有挑战性。而**游戏最吸引FANS的地方莫过于通关后出现的高清晰长篇动画"西格玛之日"，讲述了系列剧情中从未交待过的黑历史，**想要了解系列剧情全貌的玩家绝对不能错过。此外，游戏中还附带了初代《洛克人》的PSP完全重制版《新·洛克人》的试玩版，也相当具有吸引力！可以说，本作除了在部分人物或特效较多的场景中会出现拖慢现象以外，别无缺点。



2005年度小编心目中的十佳游戏

- 使命召唤2
- 哥谭赛车计划3
- 半条命2
- 生化危机4
- 战神
- 死或生4
- 灵魂能力III
- 铁拳5
- 银河游侠
- 王国之心II



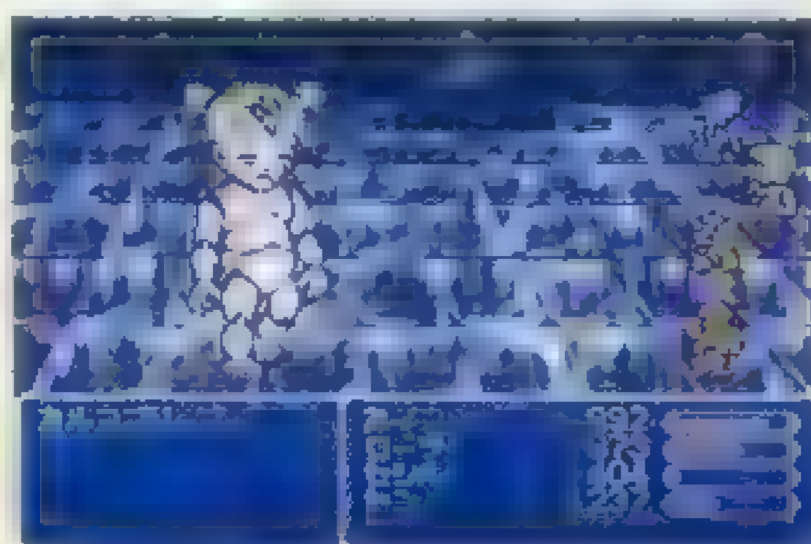
星夜

2005年是在对次世代的期待与兴奋中度过的。从年初对次世代的猜想，到年末亲自体验次世代游戏的感动，2005年终于在心仪的《使命召唤2》的战火中圆满结束。这让我想起了很久很久以前第一次看到PS的3D游戏画面时的震撼，第一次看到DC时的兴奋。2005年仅仅是次世代的开始，2006年，我期待着一个令人热血沸腾的游戏新世代的来临。

最终幻想Ⅳ Advance	Square Enix	12月15日	★★★★☆
GBA ファイナルファンタジーⅣ Advance	RPG	UCG评分：23	
1人 64M 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：13万	
4800日元 无对应周边		文：沙罗	



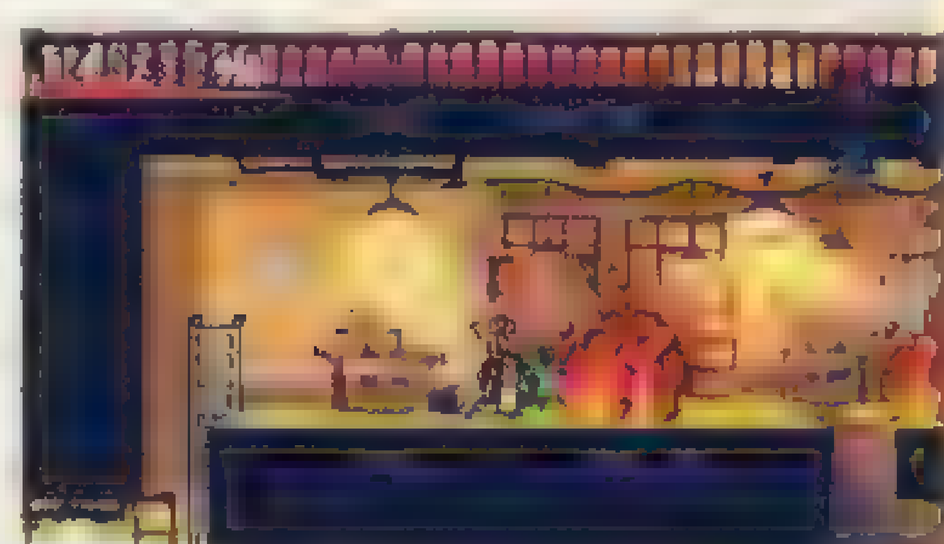
“《最终幻想》系列”的第4作GBA移植版，同时也是GBA版“最终幻想三部曲”的第一作。本作最早于SFC平台发售，后来被分别移植到PS与WSC平台。尽管游戏的主要内容与前几个版本相比基本不变，但**GBA版除了新增了怪物图鉴、音乐欣赏模式外，还在剧情对话时新加入了相关角色的头像以及汉字显示切换，**这大大方便了国内玩家对剧情理解的需要。在老版本中，有许多角色由于故事的发展需要而被迫永远离队，而在GBA版中，玩家不仅能够收齐全部的同伴，更能够在新增的“月之遗迹”和“试练之山”这两个隐藏迷宫中收集齐所有同伴的最强装备以及挑战最强BOSS。



紧急出口	Taito	12月15日	★★★★☆
PSP EXIT	ACT	JCG评分 23	
1人 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：—	
49.99美元 无对应周边		文：阿修罗	



本作是PSP上难得一见的原创动作游戏佳作，游戏强调的是将思考与动作相结合，玩家必须操纵Mr. ESC巧妙地利用关卡中的各种机关以及道具、甚至是被救助的同伴的能力，来帮助所有被困在险境中的人成功逃脱。**游戏中总共提供了100种完全不同的关卡供玩家挑战，利用无线上网功能的话，玩家甚至能够免费从官方网站下载到另外100个全新的关卡。**设计精巧的各个关卡绝对能够让你大呼过瘾！在动作游戏逐渐强调爽快的动作性而忽视思考性的今天，能有这么一款复古的作品实在显得难能可贵。虽然游戏的画面音效都没有什么突出的地方，但是PSP的玩家绝对不应该错过本作！



深渊传说	Namco	12月15日	★★★★★
PS2 Tales of the abyss	RPG	UCG评分：27	
1～4人 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：44万	
6800日元 对应多重对战连接器		文：邪魔天使	

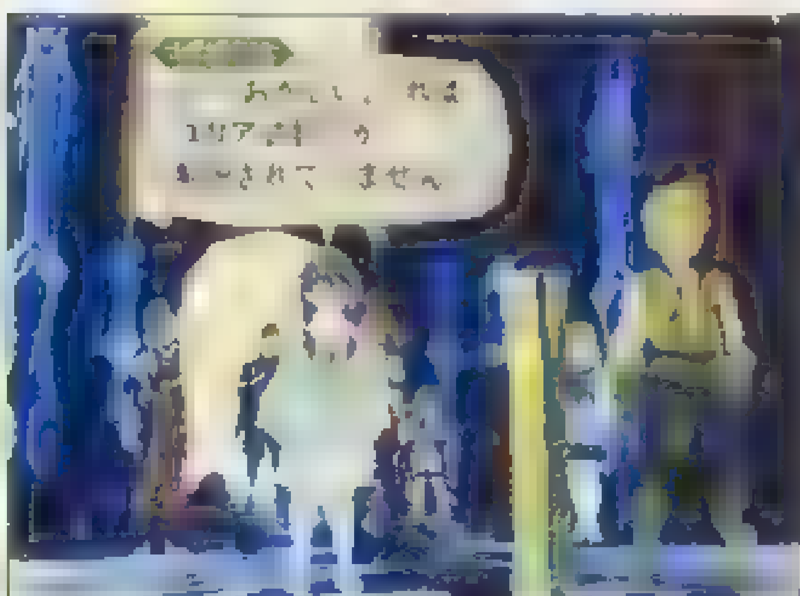


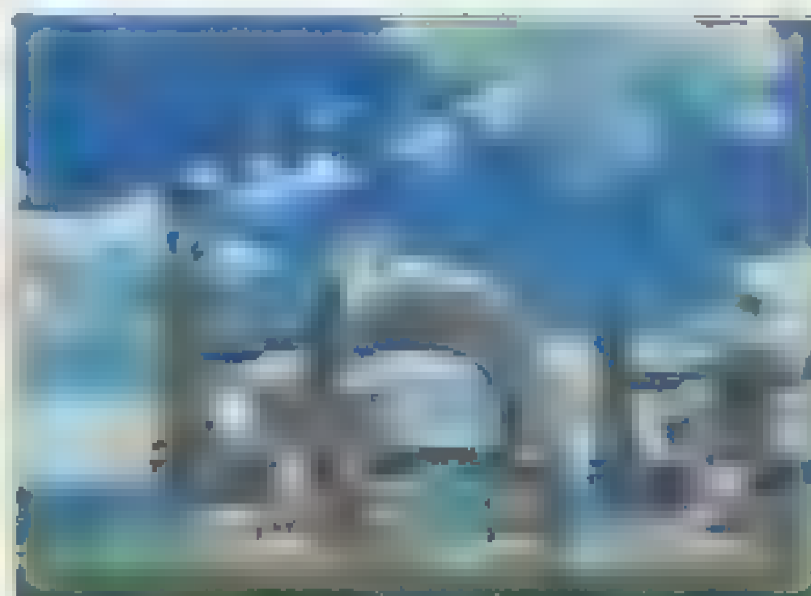
作为“《传说》系列”10周年的纪念性作品，游戏的素质是毋庸置疑的。本作中许多概念的设定不同于系列其他作品，显得很独立。对于角色的刻画也用了不同的手法，尤其是对于主角的描写这次显然下足了功夫，让其显得有血有肉，可以说是系列刻画得最成功的主角。而在其他角色方面本作也并没有放松，总的来说故事就是以主角为中心，其他角色为辅助的形式来进行的，显得很有章法和主次分明。**自由换线的战斗系统的导入让战斗比起《仙乐》而言又提升了一个档次，战斗中可以操纵角色随意移动让战斗的变化大大增加。FOF系统会让技、术发生变化，**这也是鼓励进攻的有效手段，而在视觉效果上也非常有气势。秘奥义是不可或缺的内容，它集华丽与强大为一身，是战斗时逆转的不二选择，而二周目以后能够使用更多的秘奥义这一设定也是让玩家多周目的动力所在。在系统方面，响律符和FS宝孔的设定也让玩家在培养角色和练技、术时有了针对性，特别是响律符与角色的AD技能息息相关，玩家可以针对角色的特性而给他们配置不同的响律符，从而让其实用的AD技能早些练出来。



▲自由换线让战斗更加富有变数，也更有挑战性。

就整体而言本作的确是做到了细致入微，每一处地方都显现出制作人的用心之处，不过读盘时间稍长还是一个不大不小的遗憾。





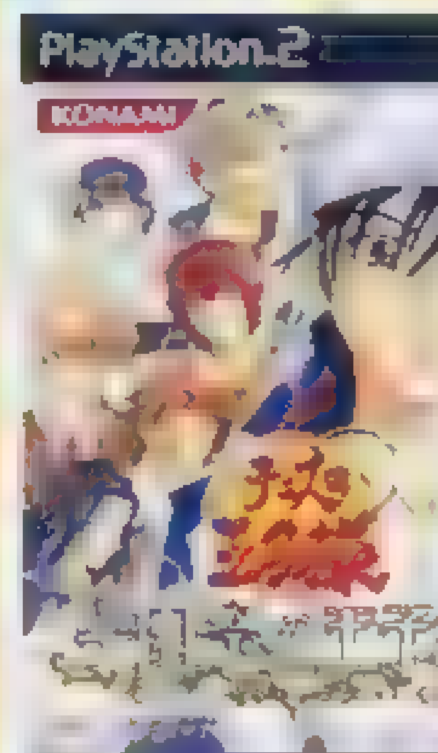
潜龙谍影 ACID 2	Konami	12月18日	★★★☆☆
PSP Metal Gear ACID 2	TCG	JCG评分	
1人 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量	
4800日元 对应3D立体眼镜		文：多边形	



本作在前一作的基础上做了大量强化，**除了增加和更换大量新卡片之外，在游戏节奏上的把握也紧张了几分，各种演出效果也华丽许多。**虽然对于《MGS》来说本作实在差异太大无法相比，但作为一款卡片游戏应该还是很合格的。游戏拥有相当人性化的教学模式，使你能够随着游戏的进程逐步掌握游戏的系统。不过卡片游戏在表现敌我双方的互动方面，几乎体会不到本应有的紧张感。卡片战斗的系统将乐趣集中在了思考卡片的组合上，虽然没有动作版的流畅性，却也别有独特的感觉。游戏模式也比较丰富，很耐玩。对应3D立体眼镜的模式也很好玩，但是时间长了也就没新鲜感了。



网球王子 校庆王子	Konami	12月22日	★★☆☆☆
PS2 テニスの王子様 学園祭の王子様	AVG	UCG评分：20	
1人 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：—	
6800日元 无对应周边		文：南滴	



这是一款让所有喜欢《网球王子》漫画的女性玩家大声尖叫的游戏。这是集合了《网球王子》漫画中角色最多的一款游戏！这是一款除了恋爱因素就什么都不存在的游戏！《校庆王子》舍弃了育成要素与体育要素，整个游戏的目的十分明确。

玩家必须在短短半个月的校园祭准备时间内亲近心仪的“网球王子”，让他们在校园祭当日向你告白。包括隐藏角色幸村精市在内，本作一共有34位可以追求的角色，为《网球王子》游戏作品之最，除此以外本作还准备了海量的游戏美图等着你挖掘。值得一提的是，本作是全程语音的，就算玩家对日文不熟悉，听到各位名声优的卖力演出村也已经很满足了。

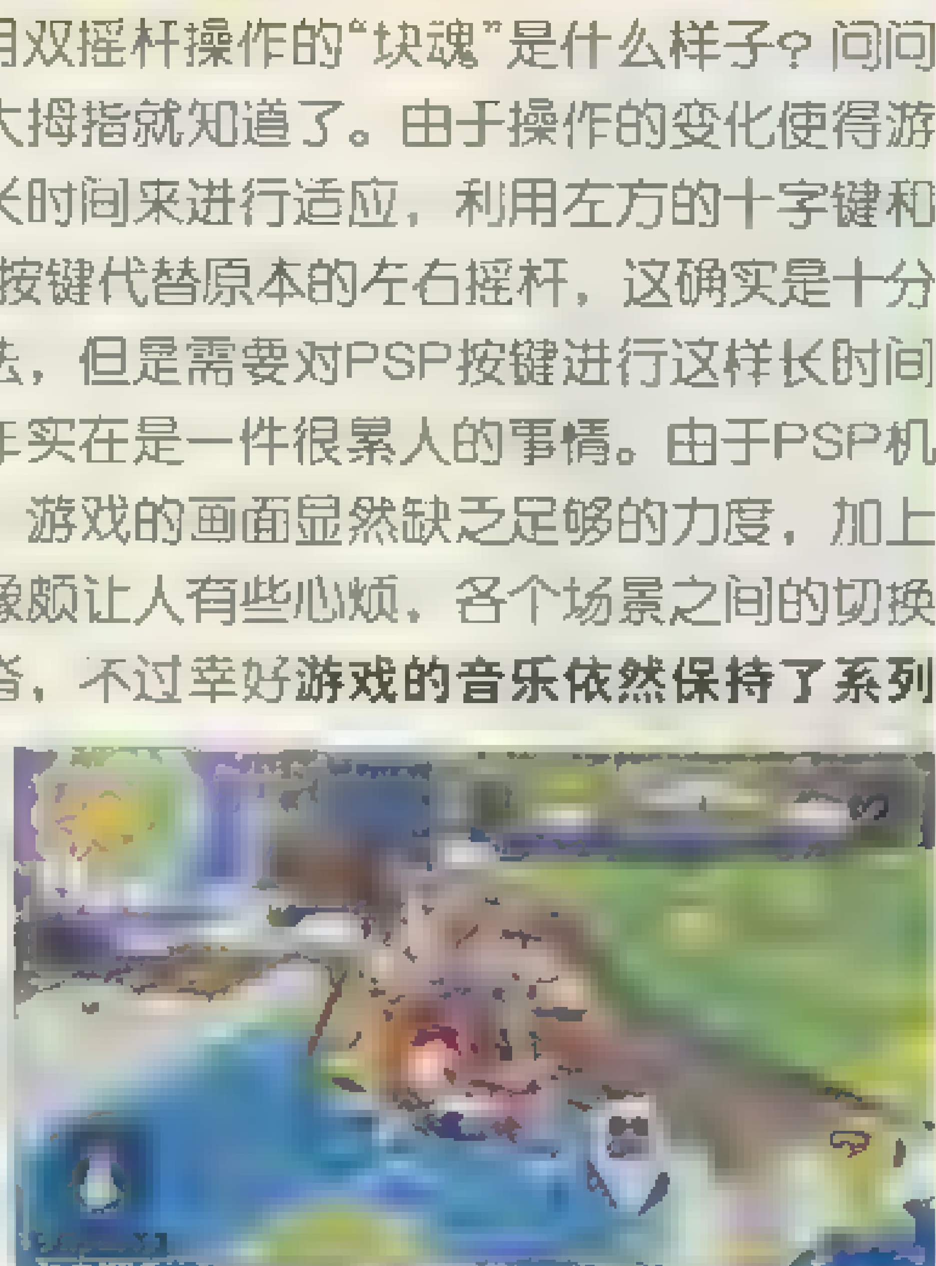


我们的块魂 | Namco | 12月22日 | ★★★☆☆

PSP | 僕の私の塊魂 | 1人 | 推荐玩家年龄 全年龄 | ACT | 日版 | UCG评分 | 推定销量 | 4800日元 | 无对应周边 | 文：多边形



无法用双摇杆操作的"块魂"是什么样子？问问你的两只大拇指就知道了。由于操作的变化使得游戏需要很长时间来进行适应，利用左方的十字键和右方的4颗按键代替原本的左右摇杆，这确实是十分精明的想法，但是需要对PSP按键进行这样长时间的按压操作实在是一件很累人的事情。由于PSP机能的原因，游戏的画面显然缺乏足够的力度，加上屏幕的残像颇让人有些心烦，各个场景之间的切换也十分拖沓，不过幸好**游戏的音乐依然保持了系列的一贯水准，台词的幽默恶搞程度不减**。对于一款休闲游戏来说，在掌机上推出的意义确实比在家用机上要大，本作就是相当好的例子。



潜龙谍影3 生存 | Konami | 12月22日 | ★★★★★

PS2 | Metal Gear Solid 3 Subsistence | 1人 | 推荐玩家年龄 18岁以上 | ACT | 日版 | UCG评分：— | 推定销量：12万 | 6980日元 | 对应PS2 BB Unit | 文：多边形



就游戏本篇来说，基本上没有做任何改变，只对于过场动画的部分镜头进行了重新调整，体现出制作者精益求精的精神。本次追加的"3D视角"虽然用处不大，但是你很快就会发现这是网络对战的最佳视角。第三张DVD中完全重新剪辑过的游戏影片更让人不得不佩服小岛秀夫那不一般的大脑。这不是简单地录制游戏的过场动画，这完全是按照电影的制作手法将全篇故事以更加完整以及戏剧化的模式进行重制，你无法不投入其中。**网络对战模式比想象中还要出色，而多样的对战模式让你有点玩不过来的感觉，这给M G S带来了新的定义**，作为MGSer真的别无所求。



NEOGEO斗技场 | SNK Playmore | 12月22日 | ★★★☆☆

PS2 | NEOGEO BATTLE COLISEUM | 1~2人 | 推荐玩家年龄：12岁以上 | FTG | 日版 | UCG评分：21 | 推定销量：— | 6800日元 | 支持网络对战 | 文：纱迦



聚集了41位NEOGEO明星的大乱斗游戏，这对于昔日SNK的支持者来说吸引力是致命的。**这41位角色来自12个游戏系列（包括原创人物），游戏还尽量保留了原作的特色系统**，令人叹服。游戏以2对2方式进行，针对这一特点还加入了换人、合体技等要素，特定组合还有非常华丽的专用合体技。PS2版追加了颜色编辑模式，并收录了经过混音的背景音乐和全新的对战场地，同时还支持网络对战。但对战模式的读盘过长，严重破坏了游戏的流畅度。奇怪的是生存挑战模式却只需在进入前读一次盘，之后就可以很流畅地打下去，这不能不说是厂商的态度问题。

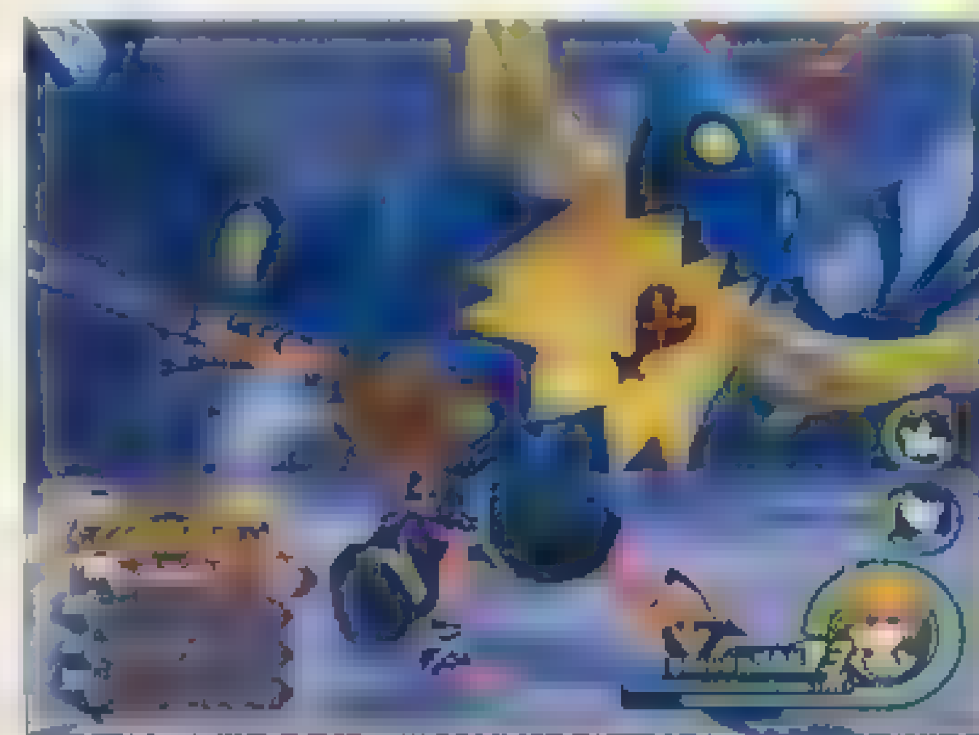


王国之心II | Square Enix | 12月22日 | ★★★★★

PS2 | Kingdom Hearts II | 1人 | 推荐玩家年龄 全年龄 | A・RPG | 日版 | UCG评分：27 | 推定销量：74万 | 7500日元 | 无对应周边 | 文：卡伦



在苦苦等待了数年之后，《王国之心II》终于在2005年末出现在了我们面前。与前两作一样，玩家依然要操纵索拉、唐老鸭和果菲在一个个迪士尼世界中进行冒险，而这次他们的对手则是神秘的黑衣组织——十三机关。除了曾在前作中出现的《大力士》、《圣诞惊魂夜》、《小美人鱼》等世界外，本作中还新增了《花木兰》、《狮子王》、《蒸汽船威利》等数个全新的世界，甚至连前几年大红大紫的《加勒比海盗》也收录入其中。本作的画面水准足以令人惊叹不已，而《加勒比海盗》世界中的人物脸部刻画更是让人不禁拍案叫绝。在战斗系统上，除了前作的召唤外，本作还新增了"变身"这一设定，勇者、智者、大师三种变身能力各异，而终极变身战斗起来的强大程度以及华丽程度无论对于玩者还是观者来说都是一种视觉上的享受。除此之外，**反应指令的加入也令战斗的华丽度大幅增加**。在剧情方面，本作延续了《王国之心》以及GBA版《记忆之链》的故事，而前作中留下来的诸多谜团也都在本作中得以完全解开。其中发生在迪士尼世界中的剧情实际上和游戏的主线剧情关系不大，基本上都是重现原著的故事，而作为贯穿整个系列的原创剧情则是精彩与晦涩兼备，玩家需要对三作的剧情都非常了解并仔细钻研才能搞懂《王国之心》所要讲述的故事，这在一定程度上也限制了玩家对于本作剧情的体会。

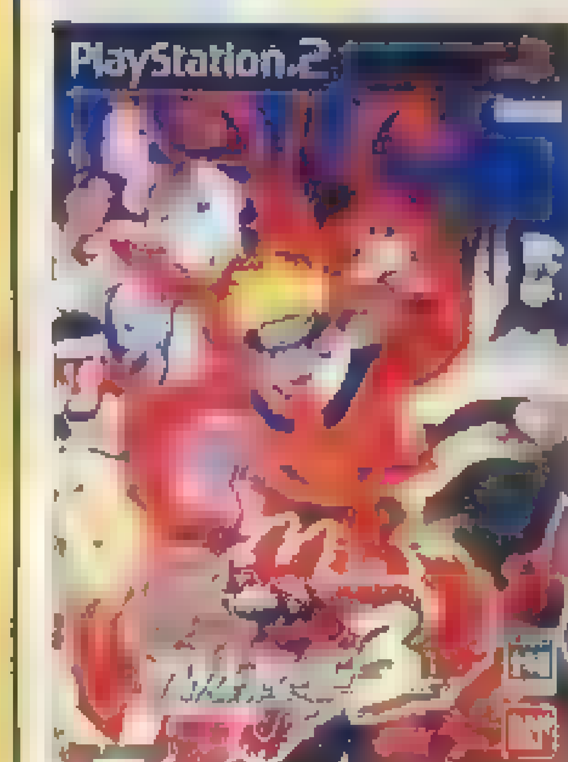






火影忍者 究极的英雄3 | Bandai/Cyber Connect | 12月22日 | ★★★★★

PS2 | NARUTO ナルト ナルティメットヒーロー3 | 1~2人 | 推荐玩家年龄：全年龄 | ACT | 日版 | UCG评分：25 | 推定销量：19万 | 6800日元 | 无对应周边 | 文：猫太



该系列一直以重现动画原作中激烈的忍者对战，以及完善的系统吸引所有玩家。游戏的主要内容以对战为主，玩家控制着熟悉的角色们，在耳熟能详的各个场景中，使用所有曾在电视屏幕中看过的忍术与对手战斗。影分身、写轮眼、白眼等所有强力的忍术都能在作品中重现，而替身术、翻墙和追击等燃烧战斗气氛的要素成为了游戏的一大卖点。**这次最大登场的角色数量为42人，其中包括了隐藏的四代目火影，而且每位角色的究极忍术都超过了3种以上**，内容相当丰富。另外作为RPG模式的"通往究极的挑战"中，玩家更可以收集不少游戏的隐藏要素，乐趣十足。



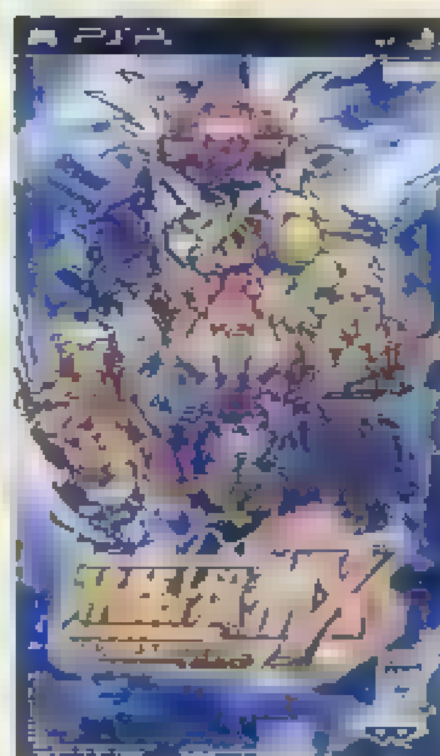
前线任务5 战争的伤痕	Square Enix	12月29日	★★★★☆
PS2 フロントミッション5 Scars of the War		S・RPG	UCG评分：27
1人	推荐玩家年龄：12岁以上	日版	推定销量：15万
6800日元	无对应周边		文：沙罗



以描写战争而著名的"《前线任务》系列"第5作。该系列的每一作故事都围绕着出现在太平洋上的新岛"哈夫曼岛"以及世界上两大国家"O.C.U."、"U.S.N."的对立所展开，本作故事的发生在第一次哈夫曼纷争的20年后。玩家将扮演U.S.N.军中的一位士兵，通过他的经历来展现国家之间的战乱纷争。作为10周年纪念作，本作系统汲取了系列精华，不仅**针对新手将以前复杂的系统进行了简化，设计了大量的入门指导练习及说明**，另外还特别加强了前作中首次加入并大受好评的LINK战斗系统。玩家们不必再担心会被那复杂的《装甲核心》式的机体部件组装系统所困扰。



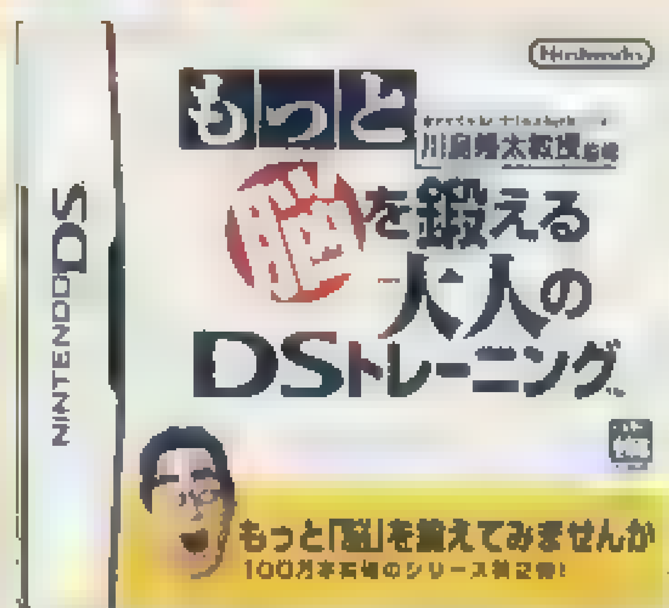
超级机器人大战MX PORTABLE	Banpresto	12月29日	★★★★☆
PSP スーパーロボット大战MX PORTABLE		S・RPG	UCG评分 19
1人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：－
4800日元	无对应周边		文：阿修罗



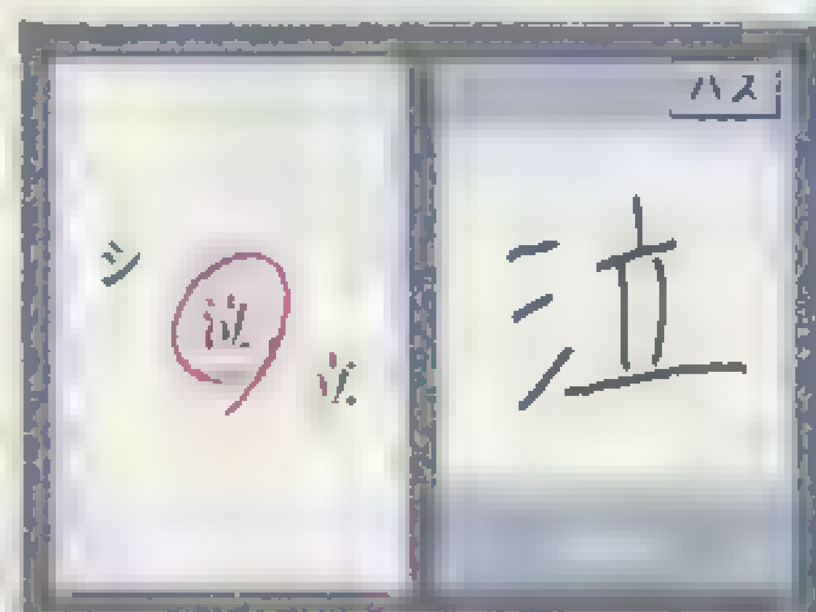
PSP上的第一部《机战》，也是史上第一部有语音的掌机版《机战》。游戏以2004年PS2版的《MX》为蓝本，**追加或修改了少量剧情，增加了随时存档、省电力功能等面向掌机玩家的便利功能。**由于PSP机能不足，本作的读盘比较频繁，因此总体读盘时间长于PS2版，而原PS2版很多即时演算的光影效果也都变成了预录影像，加上快捷键的变动，使得游戏流畅度大为下降。PS2版的语音和音乐基本保留了下来；而画面方面则提供了4：3以及两种伪16：9画面比例供玩家选择。虽然游戏的移植度不高，但它依然是目前掌机上最华丽的《机战》，对于之前一直奋战掌机版作品的玩家来说本作仍是非常值得推荐的作品。



东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 更能锻炼大脑的成人DS训练	Nintendo	12月29日	★★★★☆
NDS [illegible]		ETC	UCG评分：－
1～16人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量：42万
2800日元	无对应周边		文：阿修罗



作为一款热门作品，在短时间内迅速推出续作也是顺理成章的事情。本作继承了前作的特点，以脑筋活化为目的，用众多迷你智力测试题来刺激玩家的脑筋。鉴于此类作品最关键的要素就是测试题的种类，所以**本作中更新了全部测试题，让作品本身对脑筋的活化能力也得到了完全更新**。不过测试题的要点依然集中在锻炼玩家的瞬间记忆力、反应速度以及心算能力等方面，并没有太大改动。游戏还增加了一些可以多人共同参与的测试题，让多人同乐成为可能。对于国内玩家来说，虽然部分测试题要求一定日文基础，不过绝大部分测试依然能够起到锻炼脑力的作用。

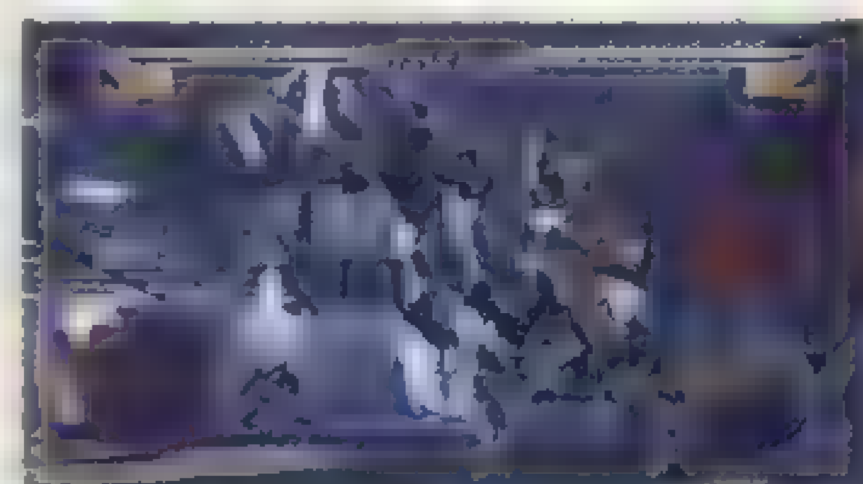


死或生4	Tecmo/Team NINJA	12月29日	★★★★☆
X360 Dead Or Alive 4		FTG	UCG评分：26
1～4人	推荐玩家年龄：18岁以上	日版	推定销量：4万
7980日元	对应Xbox LIVE		文：十六夜



由Team NINJA开发的《生与死4》，在年底成为了所有玩家的焦点。借助X360强大的机能，游戏画面确实可以用"世界上最美丽"来形容。**本作除了画面素质的提升外还对系统进行了强化，变更了部分角色的招式以及判定，另外还着重强化了与战斗场地的互动性。**

本作对场景的塑造可以说相当出色。灯红酒绿的拉斯维加斯、樱花飞舞的日本古城、猿猴嬉戏的中国寺院、碧海蓝天的欧风市集、气势恢宏的欧陆大厅，每一处场景都充满了各自的特色。这些场地并不是"背景"那么简单，战斗中玩家的一举一动都会与场地发生互动，比如撞塌商贩的摊位能让水果滚满地，又或是撞飞屏风、从台阶上滚落等。另外场地上还会出现许多"看客"，比如四处乱跑的鸡，好奇观战的猴子，当然也有看热闹的路人。其中有些并不会老老实实看玩家战斗，偶尔它们还会突然跑到场上捣乱，而这些家伙都会对玩家造成伤害。其中最夸张的就是马路上的汽车，被撞到后玩家会"飞到半空中……





在服装方面本作确实让人有些失望，女性角色最多只有8件服装，而且有些只是换了个颜色，男性角色更可怜，4件已经算很多了。不过由于游戏对应Xbox LIVE，今后相信会有新的服装需要从网络上下载。目前Xbox LIVE上已经推出了专用商店，可以通过消费"DOA点数"购买各种饰品，看来出售服装只是时间问题了。



2005年度小编心目中的十佳游戏

- 浪漫沙加 吟游者之歌
- 遥远的时空中3 十六夜记
- 王国之心II
- 押忍！奋斗！应援团！
- 第3次超级机器人大战α
- 真・三国无双4 Special
- 鬼泣3
- 火焰之纹章 苍炎之轨迹
- 深渊传说
- 伊莉丝的工作室 永恒玛娜2



我的2005年游戏生活 其实在2005年中雨滴的脑袋里80%装的都是《最终幻想VII 再临之子》。"最喜欢的一款游戏"＋"最喜欢的一个声优"＝"绝对不能错过的电影"！错了，野村哲也说这不是一部电影，不过不是电影那又是什么呢？想来今年的樱井孝宏跟着《再临之子》可谓风光无限，去了一趟威尼斯走了一次红地毯。据说在日本声优界里也就两名声优有过这种待遇。至于2006年……让我们一起期待《VP》早日到来吧！

游戏风云录 2005

三十年来，没有任何一项娱乐方式能像电视游戏这样变幻得如此频繁，革新得如此彻底，进化得如此神速。

二零零五年，作为一个娱乐大众的产业，电视游戏已然迈入了一个超脱新锐的时代。当我们还沉浸在128位主机带来的华丽感受之时，各种充满奇思妙想的创意游戏已经纷至沓来。

二零零五年，无论是比尔·盖茨开始凭借家用主机建立家庭数码娱乐终端的网络宏图，还是盛大以“EZ系列”为先锋的家庭娱乐战略构想，电视游戏都是其中的灵魂基石，这个产业似乎即将迎来前所未有的光明。

二零零五年，伴随着E3前哨战的打响，在新的征途上，微软、索尼和任天堂这三只凶兽再次渐行渐近，次世代战争一触即发……

就这样，二零零五年在四起的狼烟中落下了帷幕，尘埃尚未落定，新的一年已经开始。

一月份是个发榜的季节，新闻如是，财经如是，体育如是，音乐如是，影视如是……

游戏，如是。

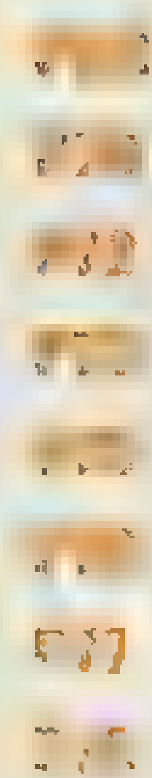
一番盘点之后，当我们要用一个关键词来总结这一年来的电视游戏界时，“风起云涌”四个字不觉间跃然纸上。

故此，我们将这个由UCG众小编倾力打造的2005盘点榜单命名为——游戏风云录。

二零零六年一月，让我们在这里为游戏加冕。



白金奖	2005年度游戏界风云大奖	[illegible]
钻石奖	2005年度游戏类型各部门大奖	[illegible]
黄金奖	2005年度五花八门综艺大奖	[illegible]
金酸莓奖	2005年度最哭笑不得大奖	[illegible]
年度十大系列	2005年度十大业界关键词	[illegible]
	2005年度十大风云人物	[illegible]
	2005年度十大瞩目数字	[illegible]
UCG奖	2005年度UCG编辑部大盘点	[illegible]



白金奖 2005年度 游戏界风云大奖

读完年鉴，你会知道2005发生了什么；现在，你将了解到2005最有价值的是什么。



2005年度最优秀游戏大奖

生化危机4

在2005年，没有任何一款游戏能够代替《生化危机4》成为贯穿始终的年度关键词。无论是优秀的游戏素质带来的褒美，还是Capcom言而无信引发的争议，在一片嬉笑怒骂声中，它从成千上万的竞争对手里脱颖而出，神定气闲地折走了桂冠。

其实，与其说这是《生化危机4》，倒不如定义为《新·生化危机》更为恰当，它的系统革新度完全可以用大换血来形容，而这全新形态的游戏方式则完美得令人窒息——除了血腥暴力色彩偏重之外，你难以从中找到任何缺憾。

《生化危机4》是一款具有里程碑意义的游戏，它让所有陷入固步自封的游戏系列找到了革新的自信与方向。

提名

《第3次超级机器人大战α 终焉的银河》/《灵魂能力III》/《生化危机4》/《王国之心II》/《战神》

2005年度最佳艺术成就奖

汪达与巨像

清新悦目的游戏画面，自由驰骋的潇洒快意，凄美绝伦的爱情故事，激昂浑厚的背景音乐、气势磅礴的巨像之战……令人惊讶的是，这些单独看来并不醒目的要素居然被如此自然地融合得天衣无缝，简直就是一个浑然天成的艺术品。这种清新唯美的感觉与四年前的《ICO》别无二致，令人一旦上手便不忍舍弃。总之，《汪达与巨像》最大的魅力就在于它不会让你感到这是一款游戏，而会觉得它是一部史诗，一首古典乐，一汪透澈得沁人心脾的清泉——它静静地流淌在云烟缥缈的山谷之间。

2005年，这个奖项没有其他提名，因为《汪达与巨像》是独一无二的。



2005年度最佳创意游戏奖

异色代码 双重记忆



在拿到这款游戏前，你或许并不会觉得它与别的AVG游戏有多大区别。但是，本作无疑是NDS上乃至到目前为止的掌机、家用机上最有创意的一款AVG。和普通AVG一样，游戏将玩家的化身——也就是主角放到了一个充满谜题的世界中，不过NDS的众多独特机能赋予了这次的主角以更多与环境进行互动的能力：用触控笔点击触摸屏可以"实际"地触动各种机关，对着麦克风"吹气"可以吹走妨碍视线的灰尘……如果你觉得这些要素只是对鼠标等控制方式的延伸，那么以下的创意呢：将NDS合上两次以执行游戏中"操作复印机"的动作，将NDS的上屏幕微扣以借助下屏幕上的反光来读取神秘图案中隐藏的信息……

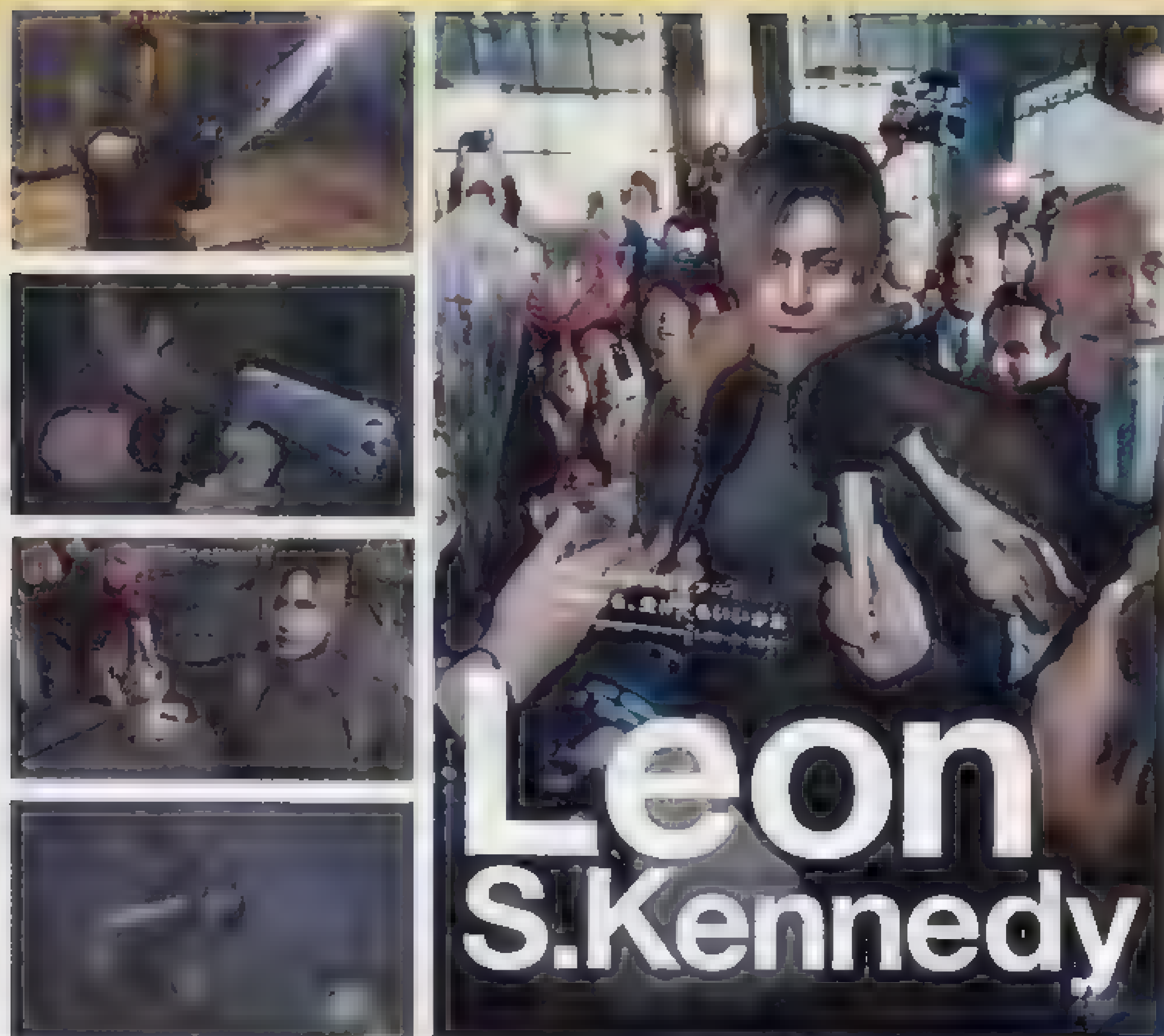
相信我，这才是NDS上AVG真正的形态！

提名

《Talkman》/《锻炼大脑的成人DS训练》/《汪达与巨像》/《押忍！奋斗！应援团！》/《异色代码 双重记忆》

2005年度男性风云人物

里昂



Story of my life.

2005年末，综合各时尚女性杂志的盘点评选来看，“新好男人”的定义已经被苛刻到无以复加：相貌要以汤姆·克鲁斯(《世界之战》)为基准，身材不能输给布拉德·彼特(《史密斯夫妇》)，风度得向乔治·克鲁尼(《十二罗汉》)看齐，睿智聪颖不亚于丹尼尔·雷德克里夫(《哈里波特4》)，身手矫捷如同安东尼奥·班德拉斯(《佐罗传奇》)……最后，她们得出一致结论：2005年度的新好男人数目为零。

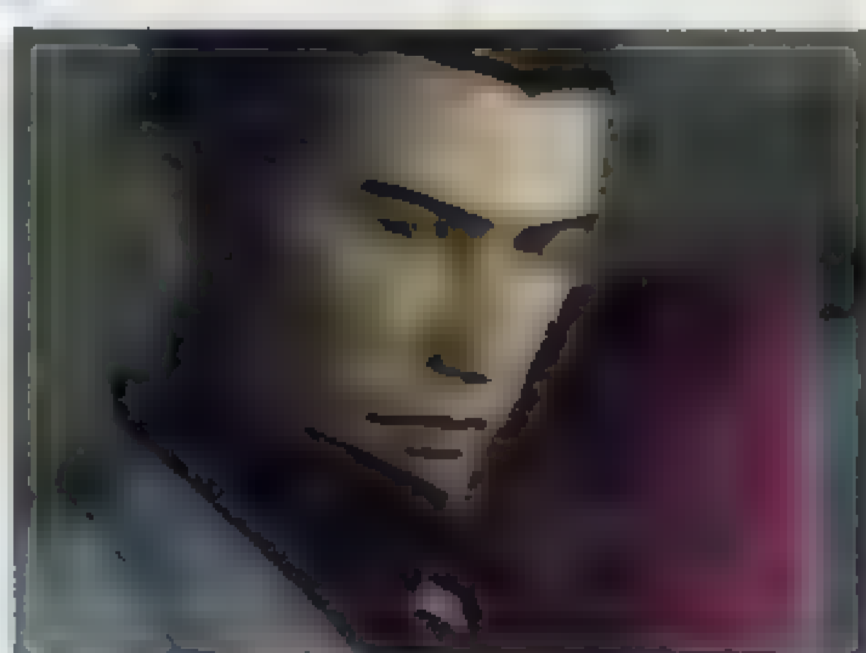
天啊，这个人就是里昂。

提名

但丁(《鬼泣3》)/奎托斯(《战神》)/里昂(《生化危机4》)/桐生一马(《如龙》)/汪达(《汪达与巨像》)

2004年度最佳男性角色：**明智左马介**(《鬼武者3》)






2005年度女性风云人物

艾达

Leon, long time no see.

艾达获选与大家的怀旧心理不无关系，在《生化危机2》发售不久，人们曾一度为艾达的逝去痛心疾首，直到有人发现并证实那最终BOSS战时的神秘黑影就是艾达后，大家满怀期望地开始了漫长的等待——这一等就是七年。

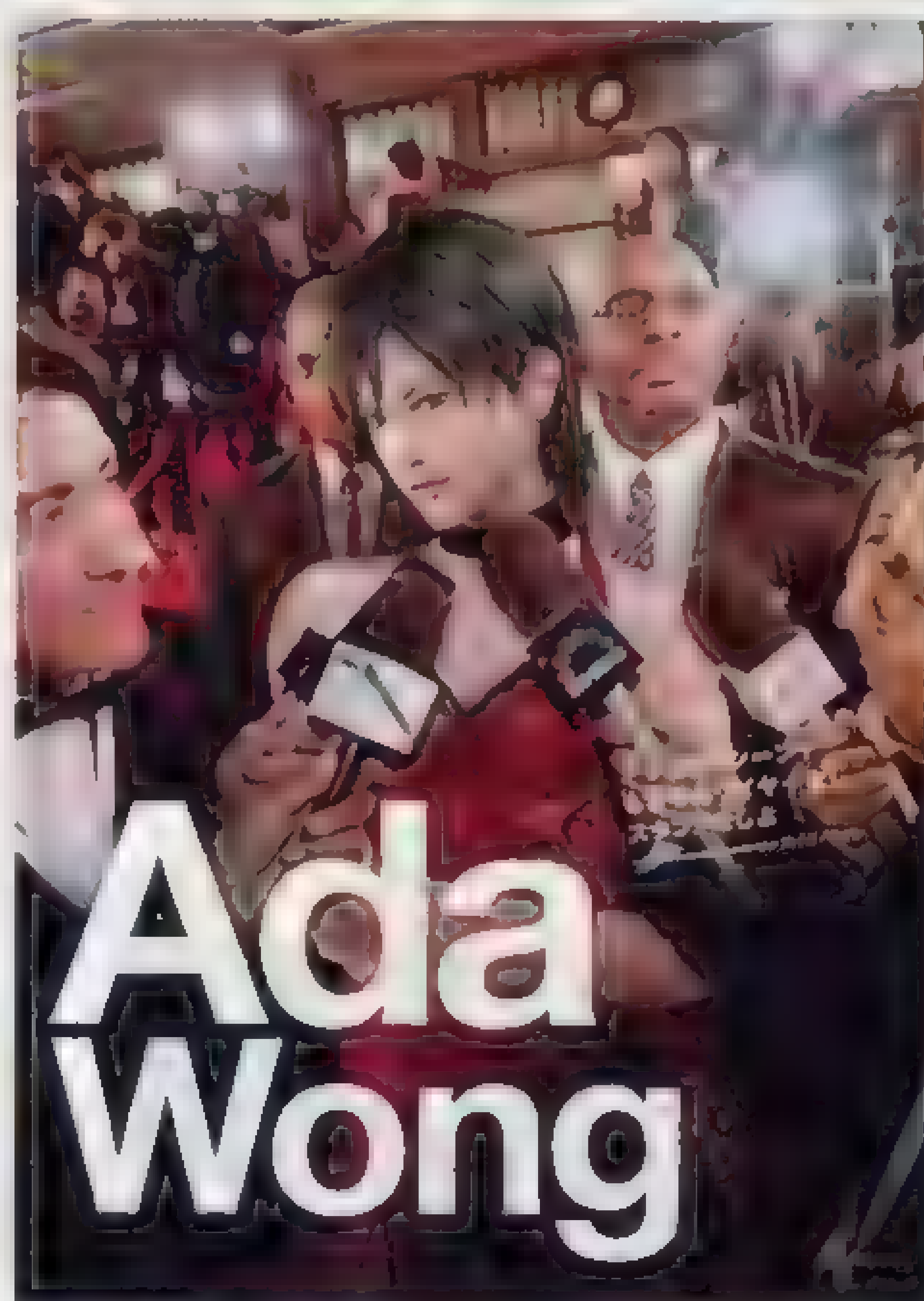
2005年1月，当这个熟悉的红衣女子缓缓摘掉墨镜，对里昂轻轻地说道：“Leon, long time no see.”时，所有人都能清晰地感觉到：自己的心脏在刹那间紧缩了一下。

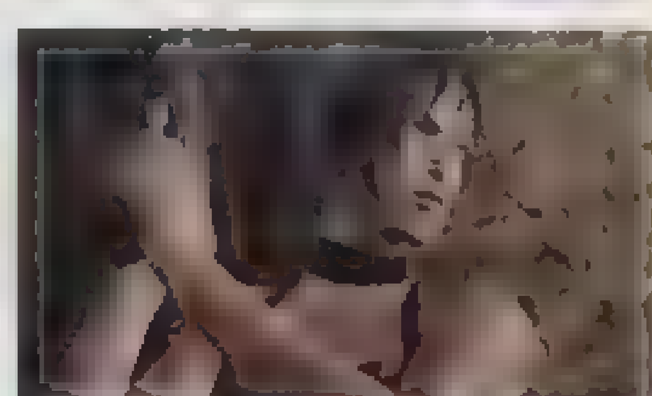
相比之下，倒是随后里昂那面无表情的一句“Ada...So it is true.”把气氛破坏得……有些欠抽。

提名

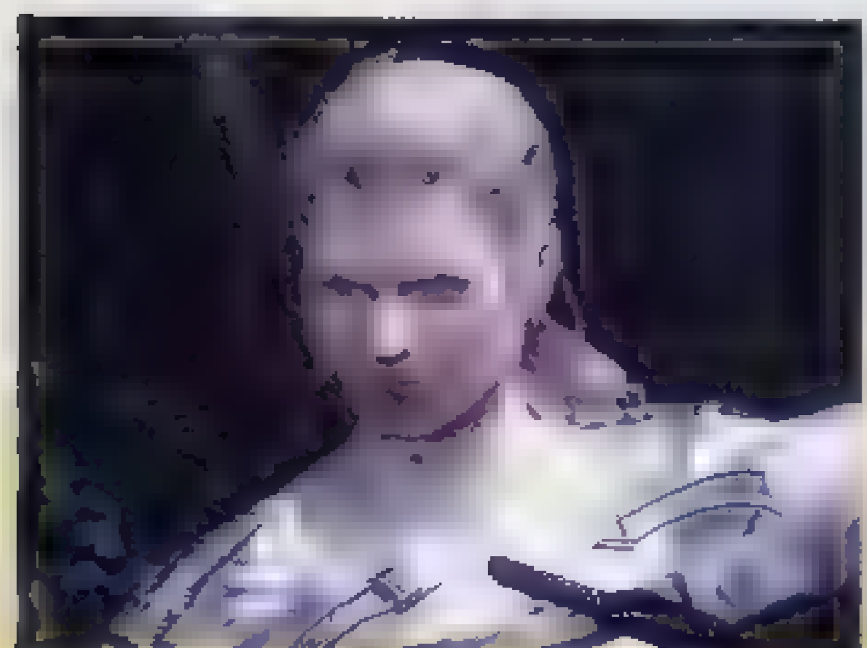
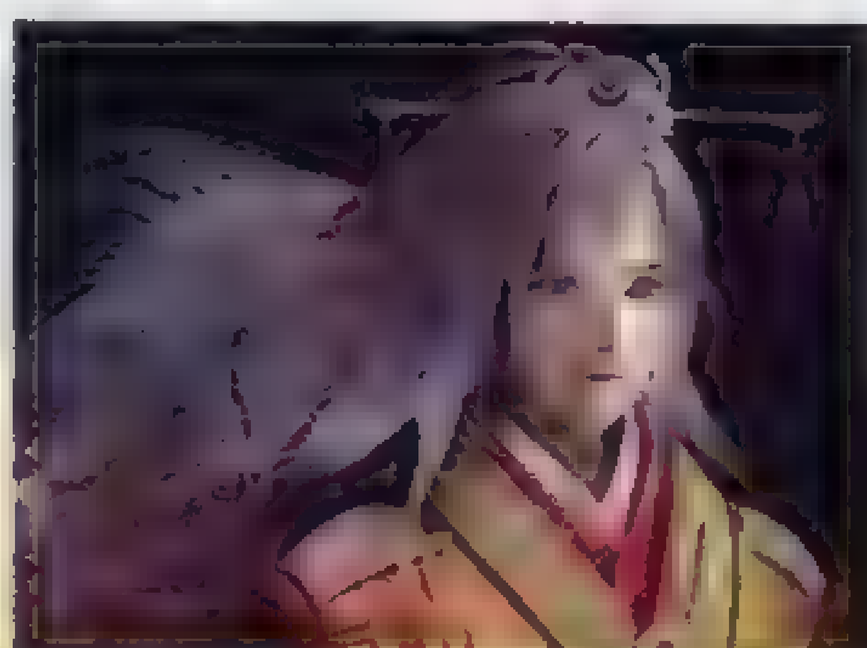
THE BOSS(《潜龙谍影3 生存》)/艾达(《生化危机4》)/静御前(《源氏》)/拉切特(《樱大战V》)/尼娜(《慢性死亡》)

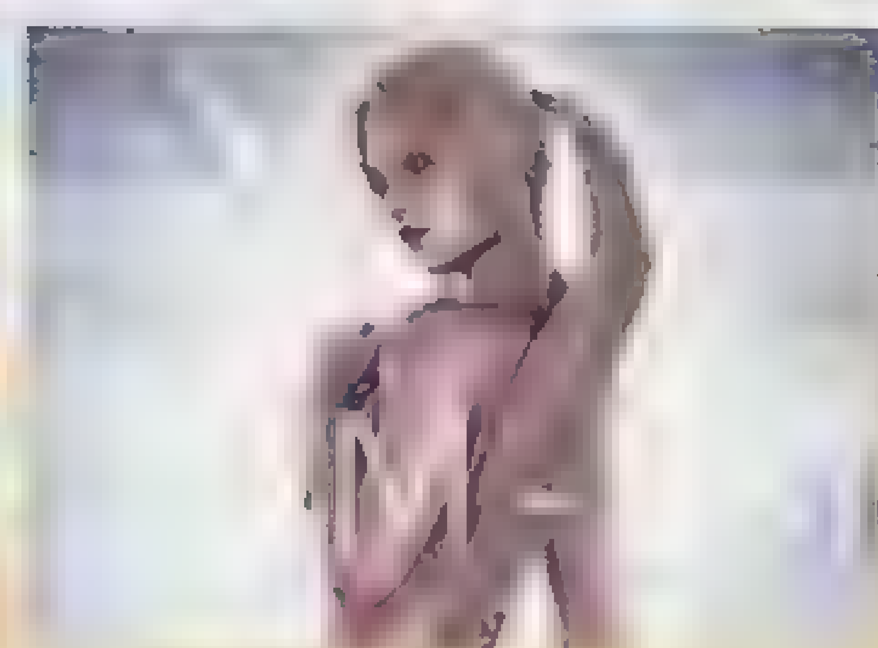
2004年度最佳女性角色：**永濑萤**(《皇牌空战5 未颂的战争》)





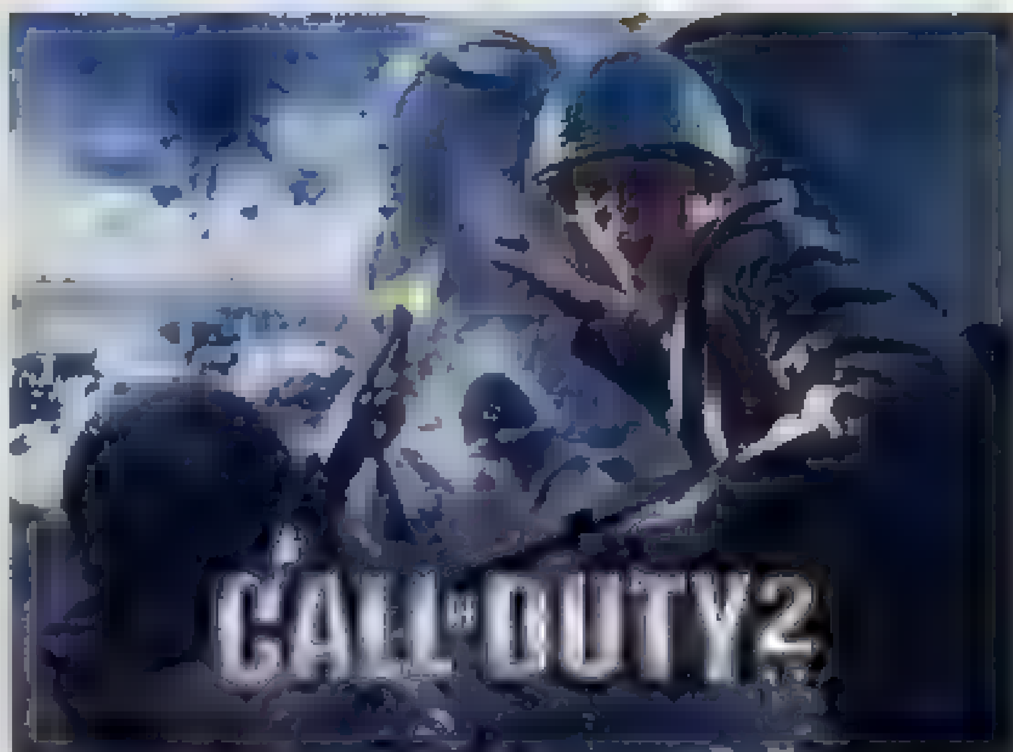




2005年度　最佳Xbox360游戏

使命召唤2



“真实”是这款FPS游戏的主要关键词。在X360那不可思议的画面效果与5.1环绕声道的渲染下，一个无比真实的虚拟战场就这样不可思议地出现在你面前：轰鸣着的炮弹，倾泻而来的弹雨，转瞬间血肉横飞的战友……还在等什么呢？握紧你的枪，随战友们一同冲向最前线吧！你的使命在召唤着你！

记住，这不是游戏，这是一场战争。

提名

《哥谭赛车计划3》/《山脊赛车6》/《使命召唤2》/《死或生4》/《真·三国无双4 Special》

2005年度　最佳NGC游戏

生化危机4



抛开其他要素不谈，单从技术上而言，毫发毕现的NGC版《生化危机4》才应当是FANS们的最佳选择。细心的玩家们也许会发现，与PS2版相比，在NGC版的清晰世界里，雾并不是那么浓，树枝并不是那么稀疏，泥沼也并不是那么浅……最重要的是：当你二周目下换装游戏后，在欣赏剧情动画时不会像PS2版那样有种仿佛吞了个苍蝇的恶心感。

提名

《火焰之纹章　苍炎之轨迹》/《生化危机4》/《星际火狐ASSAULT》

2005年度　最佳PS2游戏

战神



一款游戏到底能被制作得多血腥、多暴力、多18禁？《战神》给了我们一个目前为止最贴近标准的答案。无论是第一关结束后出现的猥亵迷你游戏，还是杀死NPC村民补充HP的设定，我们都能从中感觉到这款游戏暗自在向行业道德规范底线挑战的意图。然而，单就游戏素质而言，爽快淋漓的战斗与气势磅礴的视效是它得以在众多欧美游戏网站年度排行榜上雄踞首位的原因。

提名

《灵魂能力III》/《潜龙谍影3 生存》/《世界足球 胜利十一人9》/《王国之心II》/《战神》

2005年度　最佳PSP游戏

天地之门



“PSP上第一款中文游戏，这就是它非同寻常的意义。对于中国玩家而言，再没有什么能比第一时间享受到中文语境的游戏更开心了——何况是在时下风靡全球的掌机上面。作为即将可能引领一股潮流的先驱者，《天地之门》得此殊荣当之无愧。

提名

《怪物猎人P》/《横行霸道 自由城故事》/《激·战国无双》/《天地之门》/《罪恶装备XX ＃Reload》

2005年度　最佳Xbox游戏

忍者龙剑传　黑之章



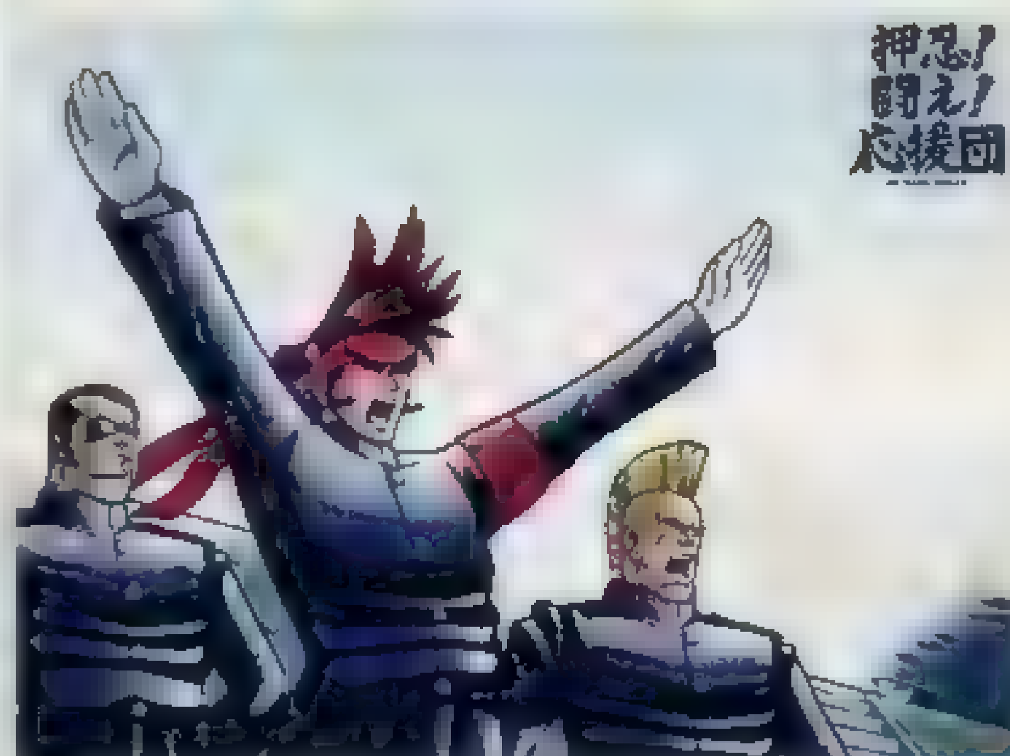
“作为以超高难度著称的经典大作《忍者龙剑传》的资料篇，本作的平衡设定与整体难度均迈上了一个新台阶。而大量新敌人、新BOSS的加入则简直将其更新成了一席为核心玩家而设的盛宴。如果您觉得现在的游戏太过简单乏味，缺乏挑战性的话，不妨来试试这个。相信我，你的困意一定会消失得无影无踪，惟一的感觉只是想摔手柄骂娘而已……

提名

《炽焰帝国：英雄》/《孤岛惊魂：本能》/《坏松鼠》/《火爆狂飙 复仇》/《忍者龙剑传 黑之章》

2005年度　最佳NDS游戏

押忍！奋斗！应援团！



简单明了的操作，极富创意的系统，轻松搞笑的画面语言，精心挑择的歌曲，以及健康向上的励志主题，赢得是众口一辞的赞誉。给予《应援团》这个奖项是因为它给予我们的惊喜，在大作主义横行的今天，很难想象一款宣传力度极低的音乐游戏，仅依靠玩家的口碑便能获得如此高的评价。制作低成本作品的中小型团队似乎也能从《应援团》这样的作品中看到希望。

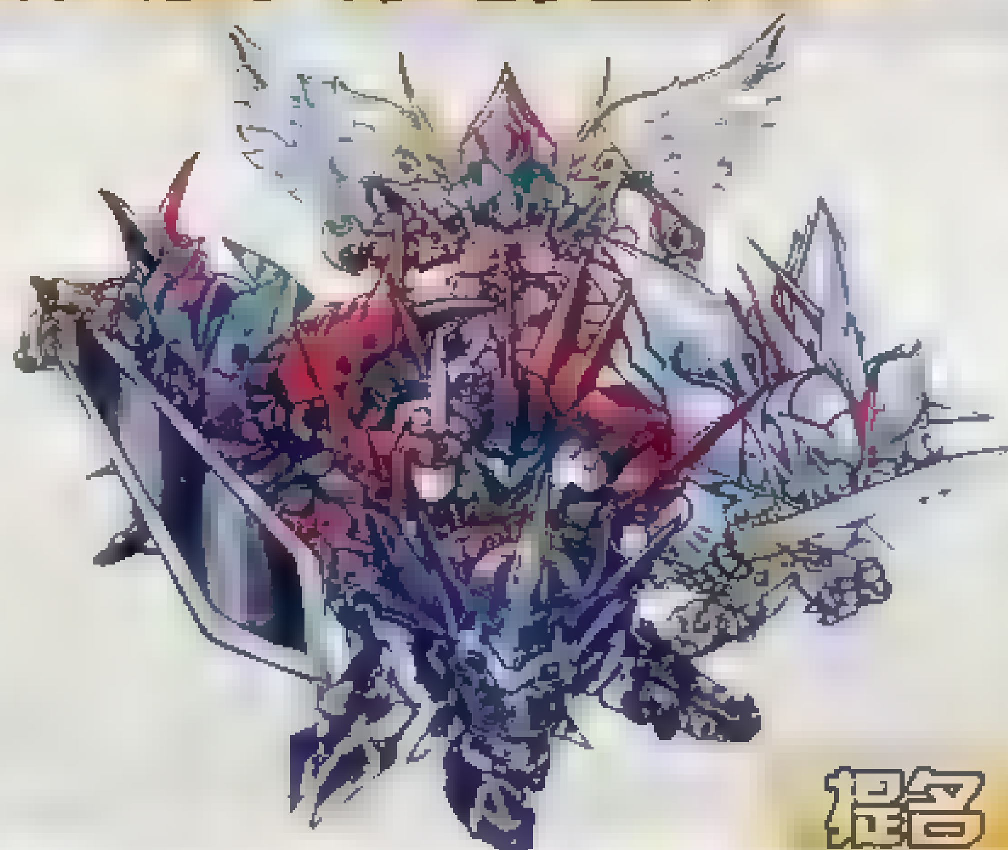
提名

《锻炼大脑的成人DS训练》/《恶魔城 苍月十字架》/《任天狗》/《为你而生》/《押忍！奋斗！应援团！》

2005年度 最佳GBA游戏

超级机器人大战 原创世纪2

古伦加斯特、塞巴斯塔、古铁、白骑士、SRX、龙虎王、大曾伽……能让如此华丽的原创机体全明星阵容在掌机上汇聚一堂，也惟有"《超级机器人大战 原创世纪》系列"才有这等本事。建议喜欢"《机战》系列"的朋友都来试试，至少"《原创世纪》系列"的剧本相比其他作品那有东拼西凑之嫌的剧情而言要严谨翔实得多。



提名

《超级机器人大战J》/《超级机器人大战 原创世纪2》/《口袋妖怪 不可思议的迷宫 红色救助队》/《洛克人ZERO4》/《召唤之夜外传 铸剑物语 原石》

2005年度 最佳视觉效果

使命召唤2



视觉效果？在玩这款游戏的时候，你的头脑里根本就不会有这个概念。《使命召唤2》那无比真实的战场氛围已经将你彻头彻尾拉入了二战世界。在这里，你惟一需要思考的事情只有如何在杀机四伏的战场下步步为营地生存下来，如此而已。

提名

《鬼泣3》/《火爆狂飙 复仇》/《使命召唤2》/《死或生4》/《战神》

2004年度最佳视觉效果：《GT赛车4》

2005年度 最佳音乐效果

汪达与巨像

它，时而是凄婉幽怨的夜曲；它，时而是激昂磅礴的交响乐；它，时而是悲凉哀伤的挽歌…… 它，静静地徜徉在这块大陆之中，甚至不会让你感知到它的存在。《汪达与巨像》的BGM是一种独特的存在，你无法把它从游戏中剥离开来单独聆听，因为这些浑然天成的乐曲已经与巍峨壮阔的巨像们融为了一个和谐的整体，它宛若天籁，不容冒渎。



提名

《恶魔城 暗黑的诅咒》/《灵魂能力3》/《潜龙谍影3 生存》/《神话传说》/《汪达与巨像》

2005年度 最佳游戏剧本

如龙

两个反目成仇的男人，一个命运多舛的女人，一段十余年的恩怨情仇，纠缠着日本黑社会的帮派火并与腐败政客的阴谋诡计……

虽然乍听起来这是一个滥俗的题材，然而当你扮演着主角桐生一马在游戏中出生入死并深切体验过这款游戏带来的感动后，惊叹之余，你甚至会怀疑这编剧是不是曾经在黑道混过的。



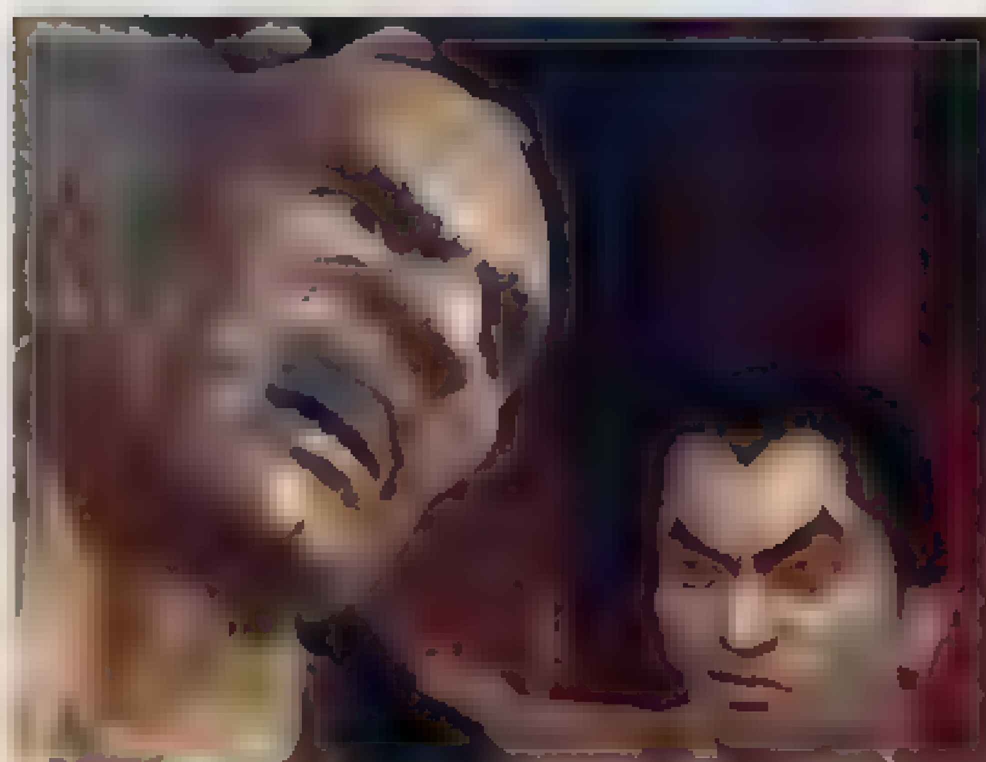
提名

《波斯王子3：王者无双》/《如龙》/《神话传说》/《深渊传说》/《战神》

2004年度最佳游戏剧本：《逆转裁判3》

2005年度 最佳CG动画

铁拳5



南梦宫的技术实力在业界向来屈指可数，而120%的移植态度也为玩家称道。只是过高的期望也使很多人对《铁拳4》低成本的预渲染通关动画感到不满，而集系列十年之大成的《铁拳5》则是卯足了劲！一段加长和一段完全重制的开场CG，33个角色全部都有高素质的结局动画，作为系列特色的CG也与游戏一样力求完美。或惊心动魄，或劲酷绝伦，或幽默恶搞，我们看到了技术力，更看到了诚意。

提名

《深渊传说》/《死或生4》/《铁拳5》/《王国之心Ⅱ》/《银河游侠》

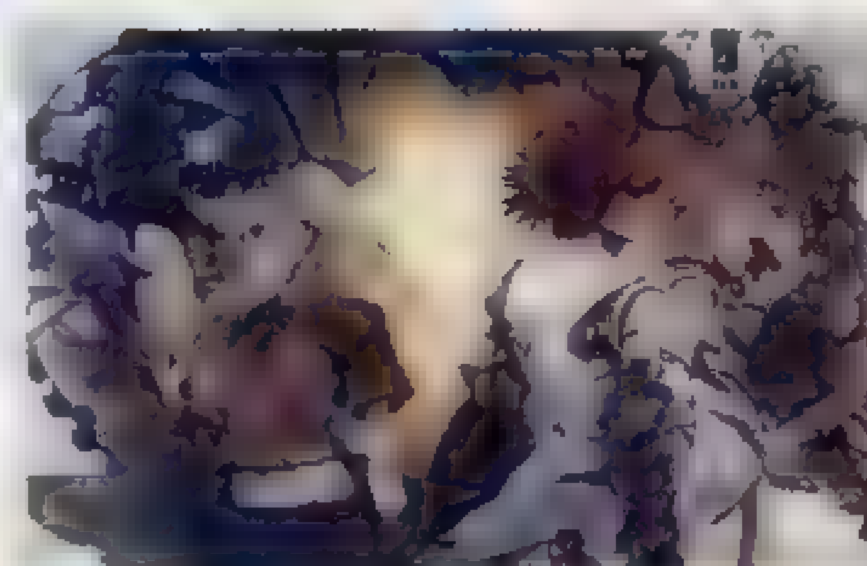
2004年度最佳CG动画：《鬼武者3》

2005年度 最佳游戏金曲

ひとり

演唱：中岛美嘉
《龙背上的骑兵2 封印之红 背德之黑》

龙的传说总能给人无限的幻想，《ひとり》(《一个人》)由日本当红的"完美歌姬"中岛美嘉演唱，松本良喜先生作曲，Satomi作词，歌曲融入了许多游戏世界观中的关键词，将龙之骑兵那史诗般的故事全部幻化在音符中，通过中岛美嘉那空灵的歌声一一表现出来。



提名

《Minuet》(《浪漫沙加 吟游者之歌》)/《Passion》(《王国之心Ⅱ》)/《空を见上げる君がいるから》(《荒野兵器4》)/《ひとり》(《龙背上的骑兵2 封印之红 背德之黑》)/《声》(《零》)

2004年度最佳游戏金曲：Room of angel(《寂静岭4》)

钻石奖 2005年度 游戏类型各部门大奖

它们，是行在各自队伍最前列的领跑者；它们，是游在业界浪涛峰尖的弄潮儿。

2005年度 最佳ACT游戏

1st.	生化危机4	NGC PS2
2nd.	鬼泣3	PS2
3rd.	战神	PS2

很可惜，若不是《生化危机4》的闪电转型，这项头奖毫无疑问将是《鬼泣3》的囊中之物。虽然《鬼泣3》在年初曾一度引发轰动效应，不过在人气度上，略显正太倾向的银发帅哥照比爆头枪法娴熟的政府特工终究还是差了一截。相比之下，还是凭着一身美式硬功夫挤进前三位的《战神》更为质朴憨厚得多，只是游戏审级制度是它不得不重视的严峻问题。



2005年度 最佳A·RPG游戏

1st.	王国之心II	PS2
2nd.	龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑	PS2
3rd.	恶魔城 苍月十字架	NDS

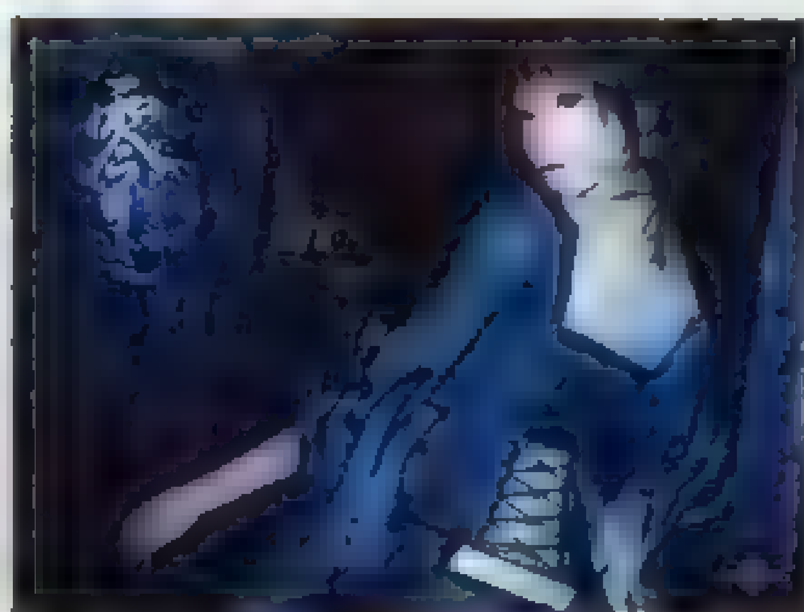


无论是知名度还是制作经费，《王国之心II》具有的绝对优势都是另两位无法比拟的，所以这个奖项其实并无悬念可言。让我们惟一感到惋惜的是，如果《恶魔城 苍月十字架》能把那画蛇添足的触摸屏功能设计得更精妙一些，或许它会走得更远。

2005年度 最佳AVG游戏

1st.	零 刺青之声	PS2
2nd.	樱大战V 再见，吾爱	PS2
3rd.	狂城丽影	PS2

《零 刺青之声》成功地将玩家们的尖叫声汇聚在了一起，不过它暴露出来的问题也同样醒目。综而观之，这类日式恐怖风格的AVG已经日暮西山，如果不及时革新的话，路只会越走越窄。至于《樱大战V 再见，吾爱》么……最初公布的五位女主角那惊世骇俗的人设让我们不得不接受这样一个现实：是组队长拉切特的剧情纯粹是为了救场而在游戏发售前夕硬塞进去的。



2005年度 最佳FPS游戏

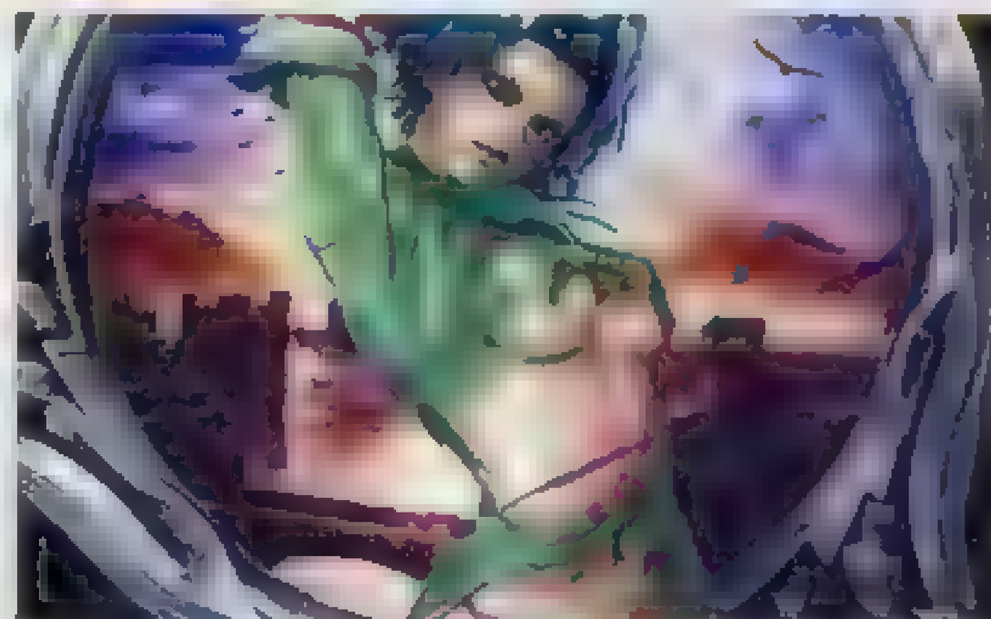
1st.	使命召唤2	X360
2nd.	荣誉勋章：欧洲强袭	多机种
3rd.	孤岛惊魂：本能	Xbox

关于《使命召唤2》的赞美已经毋庸多言，在这里我想说的是：《荣誉勋章：欧洲强袭》与《孤岛惊魂：本能》其实更应该受到赞扬。从专业角度来看，这两款游戏的素质已经达到了机能的极限。相对于高高在上的冠军而言，它们只是被硬件技术的瓶颈无情地拒之门外。



2005年度 最佳FTG游戏

1st.	灵魂能力III	PS2
2nd.	铁拳5	PS2
3rd.	罪恶装备XX #Reload	PSP



对于FTG这类"独乐乐不如众乐乐"的游戏，它在我们UCG编辑部内的流行度往往便是评定其素质的直观指标——细数一下这一年来曾霸占咱家大电视多日的FTG吧：《铁拳5》如是，《罪恶装备XX #Reload》（PS2版）如是……什么，你问《灵魂能力III》在哪里？哦，对不起，它是现行犯。

2005年度 最佳MUG+PUZ游戏

1st.	押忍！奋斗！应援团！	NDS
2nd.	东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 锻炼大脑的成人DS训练	NDS
3rd.	太鼓之达人 携带版	PSP

还在弹着《火热吉他》吗？还在跳着《DDR》吗？还在敲着太鼓吗？朋友，您实在有点火星了……拿起你的NDS，来试试《押忍！奋斗！应援团！》这款看上去傻里傻气却又内蕴无穷的创意之作吧，它那新颖奇特的游戏玩法与创意十足的剧情实在是令人爱不释手——届时你一定会发出由衷的感叹：音乐游戏，原来还是可以这么玩的！





2005年度 最佳RAC游戏

1st.	山脊赛车6	X360
2nd.	火爆狂飚：复仇	多机种
3rd.	哥谭赛车计划3	X360



“这里，引擎声就像是一种乐器。”无论在什么时候，赛车游戏都是次世代主机的领跑者，这已经成为了一种定律。

甩尾、碰撞、真实——这三款游戏分别代表着三种具有不同风格的爽快感，让人实在很难取舍。经过一番唇枪舌剑的激烈辩论后，在综合多方意见之下，小编们最后终于毅然敲定了结论——我们决定按首字笔画排序。（玩笑）

2005年度 最佳SPG游戏

1st.	世界足球 胜利十一人9	PS2
2nd.	FIFA街头足球	Xbox
3rd.	VR网球：世界巡回赛	PSP



对于排名二、三位的两款游戏，您很可能根本没有半点印象。虽然它们有着各自的独特精彩，然而很不幸，在这个领域里，它们的对手是具有全民狂欢感召力的《WE9》。打个比方，“《WE》系列”就像是游戏世界中的“超级男声”，它可说是引爆出了一个体育游戏的新纪元，并拆毁了球迷与游戏迷之间的柏林墙。

故此，由于《WE9》的存在，这个奖项的头奖评选变得毫无半点悬念可言。而且，由于“《WE》系列”的存在，我们似乎可以预见到，2006年度最佳SPG游戏的名字叫做：《世界足球 胜利十一人10》

2005年度 最佳RPG游戏

1st.	深渊传说	PS2
2nd.	银河游侠	PS2
3rd.	浪漫沙加 吟游者之歌	PS2



作为流程最漫长的游戏类型，RPG向来都具备着“可远观而不可亵玩焉”的高贵气质，而玩RPG则更是一项风险性投资。还好，在2005年，众多优秀的RPG游戏使我们这些投资者的风险性被降到了最低，而这三者则是个中翘楚，我们锐意推荐。还有，建议您不要试图去验证这个榜单排位的确切性——据保守数据估计，您至少要为此耗费200个小时。

2005年度 最佳STG游戏

1st.	星际火狐 ASSAULT	NGC
2nd.	HOMURA	PS2
3rd.	战国CANNON	PSP



轻松、简单、火爆、丰富……如此多的趣味要素就这样集中在一款名叫《星际火狐 ASSAULT》的STG上，也难怪它会大受好评。不过，综观2005年的STG界，这个没落皇族的表现在整体上依然是差强人意，《HOMURA》与《战国CANNON》的表现均不如预期精彩，还好小火狐多少为它们挽回了些面子。

2005年度 最佳SLG+S·RPG游戏

1st.	第3次超级机器人大战α 终焉的银河	PS2
2nd.	火焰之纹章 苍炎之轨迹	NGC
3rd.	超级机器人大战 原创世纪2	GBA



有人不明白：为什么《机战》这个似乎每一作都千篇一律的大杂烩游戏至今仍长久不衰？

许多人也不明白：为什么《火纹》这个难度高得令人发指的游戏系列会有那么多喜欢自虐的FANS？

更多人更不明白：为什么《机战OG》这种架空的原创剧情居然还有余力推出续作而且依然能赚得盆满钵满？

——说实在的，作为一介专业游戏编辑，我们也不明白。

2005年度 最佳TAB+TCG+ETC游戏

1st.	任天狗	NDS
2nd.	潜龙谍影ACID 2	PSP
3rd.	TalkMan	PSP



还记得曾经饲养过的宠物蛋吗？现在你可以毫无遗憾地将它们放入时光盒中封印了，因为它的代替品已然问世——可爱的《任天狗》已经来到了你的身边。当然，在游戏发售后不久，我们也收到了许多来自住宿学生们的投诉信——由于被怀疑饲养宠物，他们的寝室几乎被突击检查的值勤老师“洗劫”一空。

这个奖项的排位应该没有太多争议，无论从哪个角度来看，乖巧伶俐的狗狗都要比武装到牙齿的特工和滔滔不绝的小马驹更惹人喜爱得多。

黄金奖 2005年度 五花八门综艺大奖

2005年，游戏界的点点滴滴在这里集结，它们是部分玩家心目中的无冕之王。

2005年度 最佳游戏资料篇

潜龙谍影3 生存



从任何角度来说，《潜龙谍影3 生存》都会让作为FANS的你感到震撼，“你真的别无所求”。重新剪辑的三个半小时的剧情影像，既可以看成是制作人小岛秀夫对游戏剧情的再诠释，对于初次接触这个伟大的系列的新手来说，也是一份厚重的见面礼，它能够让你对现今游戏艺术的发展高度有一个全新的认识。而免费向玩家们开放的在线对战也是一件功德无量的事情。

提名

《潜龙谍影3 生存》/《忍者龙剑传 黑之章》/《世界足球 胜利十一人8 网络对战版》/《真·三国无双4 猛将传》

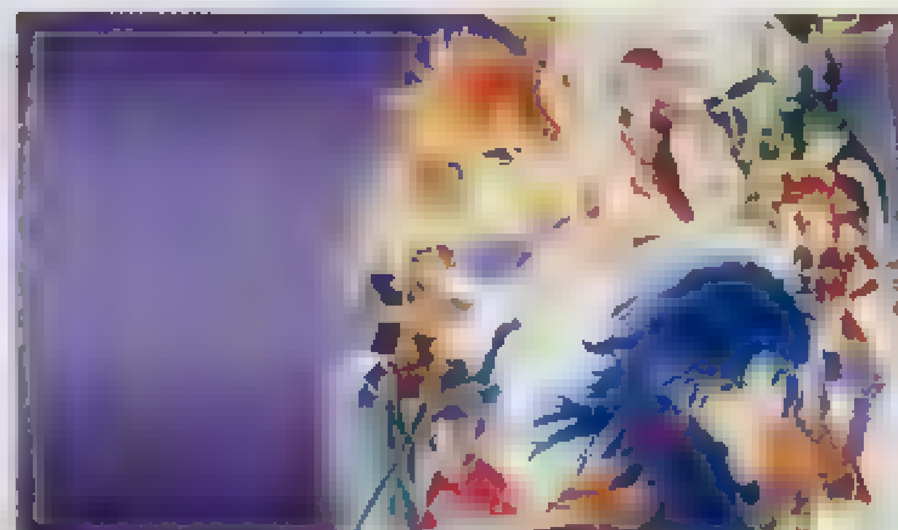
2005年度 最华丽声优阵容

遥远的时空中3 十六夜记

以下是这款游戏的声优表：

三木真一郎、关智一、井上和彦、保志总一朗、石田彰、中原茂、宫田幸季、置鮎龙太郎、川村万梨阿、大谷育江……

这些名字的神奇之处在于：它们可能会使一部分女孩子无动于衷，但同时却绝对会让另一群女孩子们的尖叫声足以招来金刚。

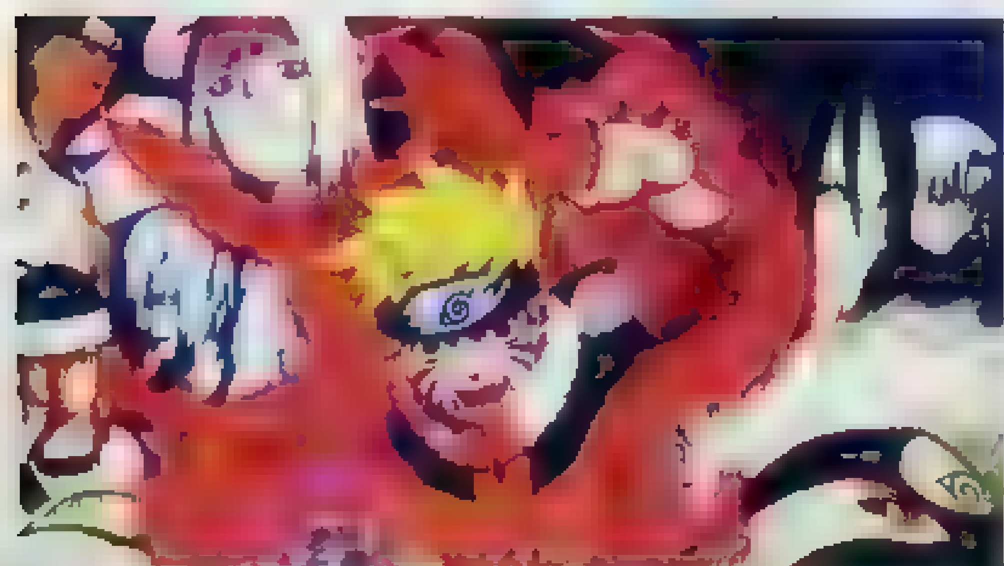


提名

《第3次超级机器人大战α 终焉的银河》/《灵魂能力III》/《神话传说》/《网球王子2 校庆王子》/《遥远的时空中3 十六夜记》

2005年度 最佳动漫改编游戏

火影忍者 究极的英雄3



它可以说是《火影忍者》相关游戏中最优秀的一部，当属火影迷们就算不玩也该买来收藏一套的佳作。

顺便一提：那限定版中附带的20分钟原创动画实在是精彩得让人……该说是游戏制作人的诚意，还是Bandai公司的捞钱补完计划呢？

提名

《钢之炼金术士3 继承神明的少女》/《火影忍者 究极的英雄3》/《龙珠Z 电光石火！》

2005年度 游戏名称之最



最简洁

GUN

三个字母，一个读音。游戏名称再简洁想必也不过如此了吧？

最繁冗

东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 更能锻炼大脑的成人DS训练

试着在5秒钟之内把这个令制作游戏排行榜的美编深恶痛绝的名字清晰地读出来看看。

2005年度 最佳女性向游戏

任天狗

GF的生日快到了，送她什么好呢？

2005年4月21日之后，对于众多男性玩家而言，这个问题显然已经不再是个难题，因为《任天狗》已经悄悄地走到了你脚旁。它会先轻咬咬你的裤筒，然后开心地叼起一个飞盘等着被你关注。



提名

《人见人爱！块魂》/《任天狗》/《为你而生》/《遥远的时空中3 十六夜记》/《真·三国无双4》

2005年度 最具恶搞精神游戏

战国BASARA

满口英语的伊达政宗、用斗篷抽人的织田信长、性别不明的上衫谦信、超绝美型的明智光秀、机动战士本多忠胜……再加上那一连串五花八门的恶搞第六级武器，看得出Capcom几乎调动了所有的幽默细胞。与其相比，猥琐的半熟王子和人“贱”人爱的块魂还要多下功夫才行。



提名

《半熟英雄4 七英雄物语》/《人见人爱！块魂》/《战国BASARA》

金酸莓奖 2005年度 最哭笑不得大奖

艺术往往是带有戏剧性的，游戏亦是如此，它总是会在不经意间让您大跌眼镜。

2005年度 通关最"速"游戏

黑客帝国 尼奥之路 重装机兵传说 砂尘之锁 牧场物语 系列

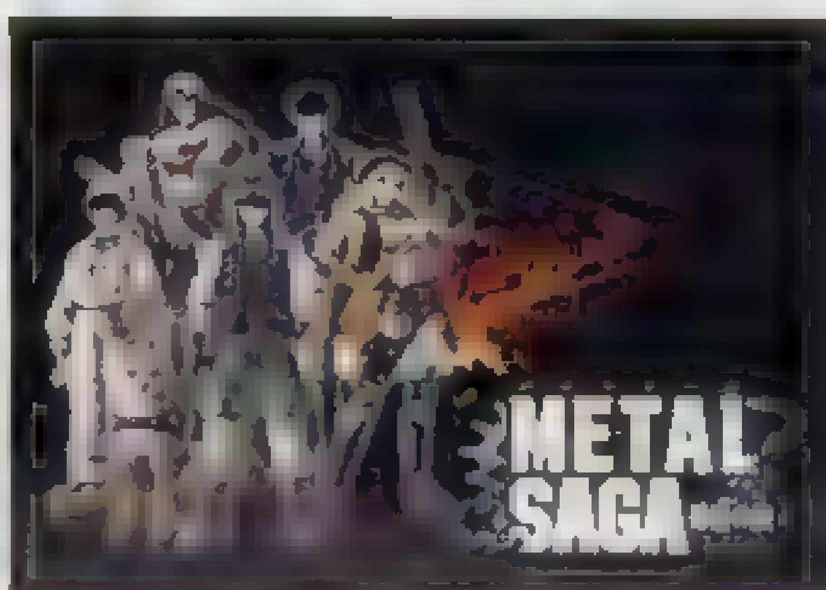
Now，GAME START——

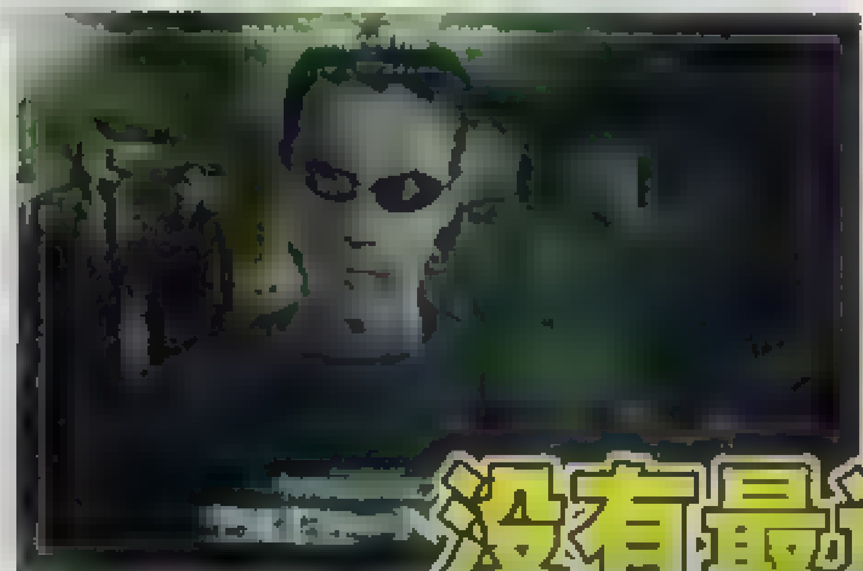
◆"蓝色药丸与红色药丸，你选择哪一个？""蓝色。"——GAME OVER

◆"我的孩子，你愿意从此继承家业吗？""亲爱的妈妈，我愿意！"——GAME OVER

◆"小伙子，这里的牧场今后就交给你了，如何？""……容我考虑考虑。"——GAME OVER

不难看出，此类游戏有着共同的特点，那就是通关时间的最短纪录取决于玩家连续按键的速度。



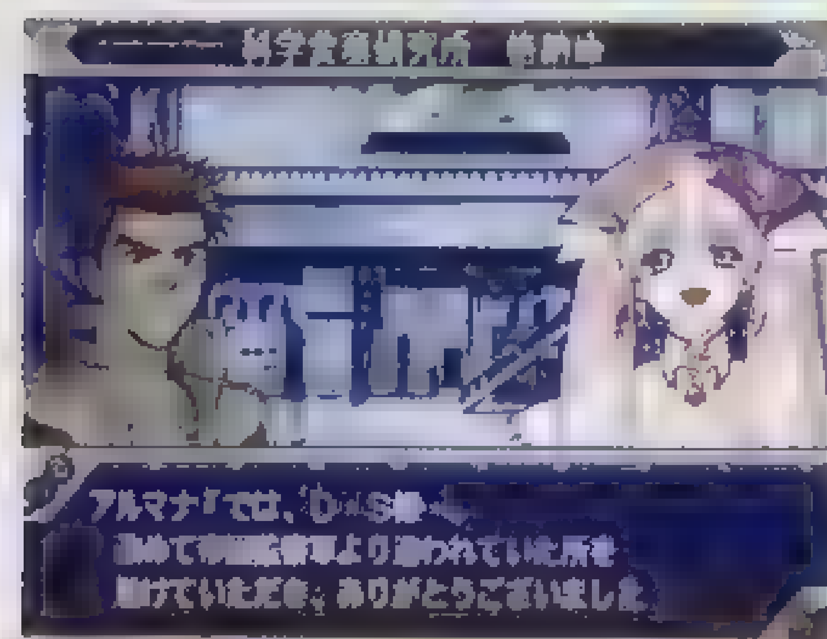




没有最速，只有更速！

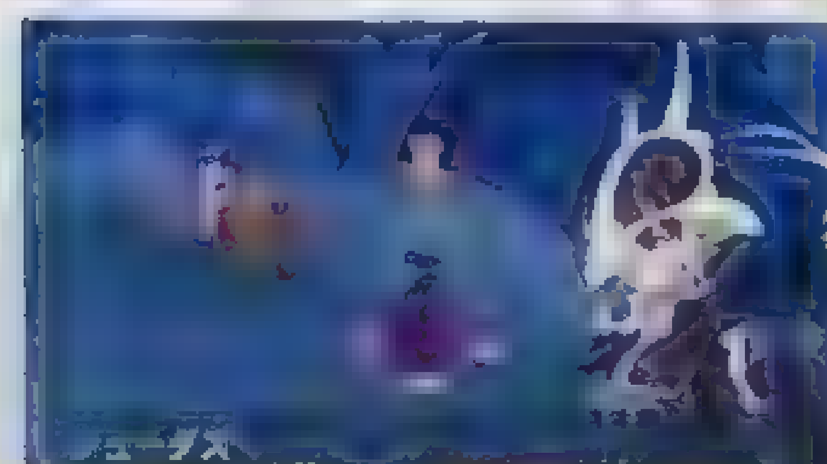
2005年度 最难能可贵编剧奖

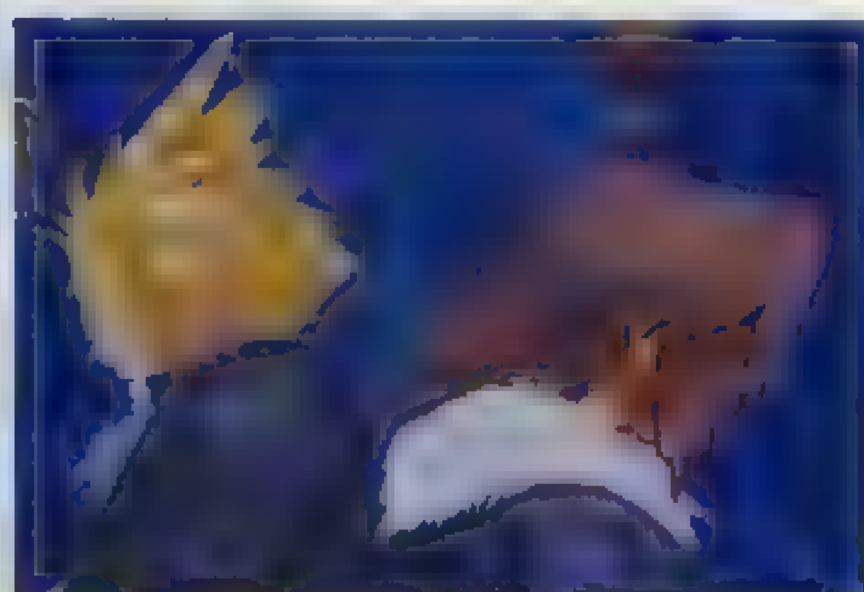
超级机器人大战 系列 NAMCO×CAPCOM 梦幻大对决 王国之心 II



21世纪什么最贵？人才！

毫无疑问，这三款游戏都各自拥有着一个(也可能是一群)YY功力非凡的编剧，在他们的生花妙笔下，关公与秦琼哪个更厉害已经不再重要，我们关心的只是貂蝉与李元霸的双锤是否也曾经有过一段凄美动人的爱情故事。





如果失去联想，人类将会怎样？

2005年度 最令人失望的游戏

格兰蒂亚III

经过四年的等待，《格兰蒂亚》系列"的FANS终于盼来了这款理所应当"买一套，收一套"的至高神作。然而，将游戏通关之后，人们那原本火热的心渐渐变冷了：游戏长度短得可怜，剧情虎头蛇尾，几乎没有隐藏要素……这款赶工痕迹如此明显的作品，真的就是那曾经让我们魂牵梦绕的《格兰蒂亚》吗？

期望越大，失望也就越大——《格兰蒂亚III》亲自用行动来验证了这一箴言。

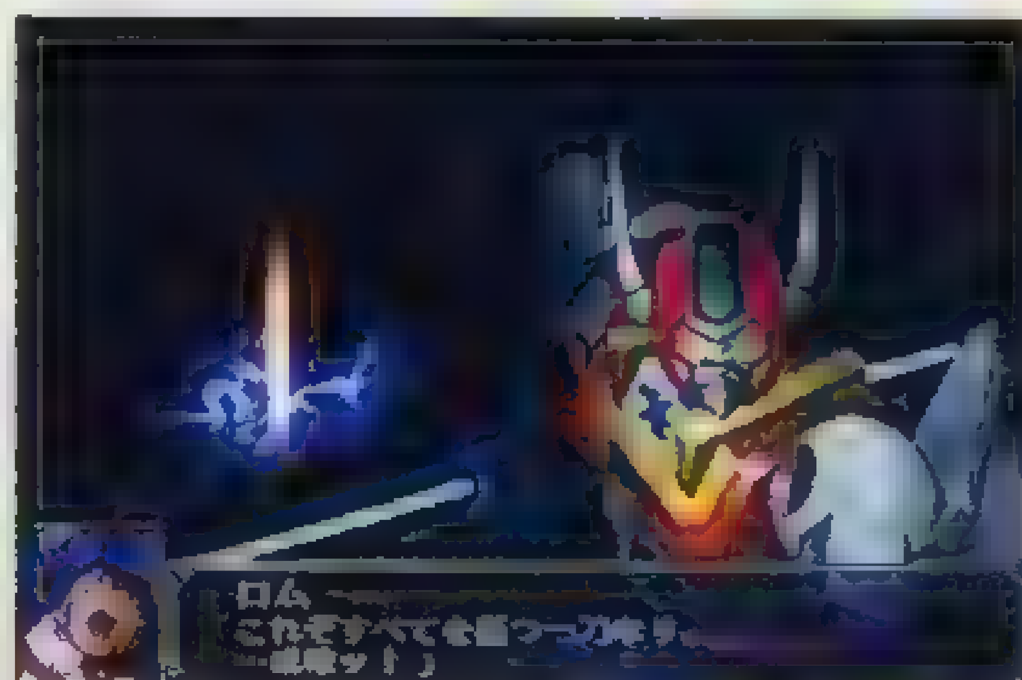


提名

《超级机器人大战MX Portable》/《格兰蒂亚III》/《黑客帝国 尼奥之路》/《泪之指轮传说 贝里克物语》

2005年度 最令人啼笑皆非的机能

关闭语音 《超级机器人大战MX PORTABLE》



对于这款游戏，你只需记住它的两个特点即可：

1.这是掌机史上第一款拥有真实语音的《机战》。

2.这是第一款拥有"关闭语音"机能的《机战》。

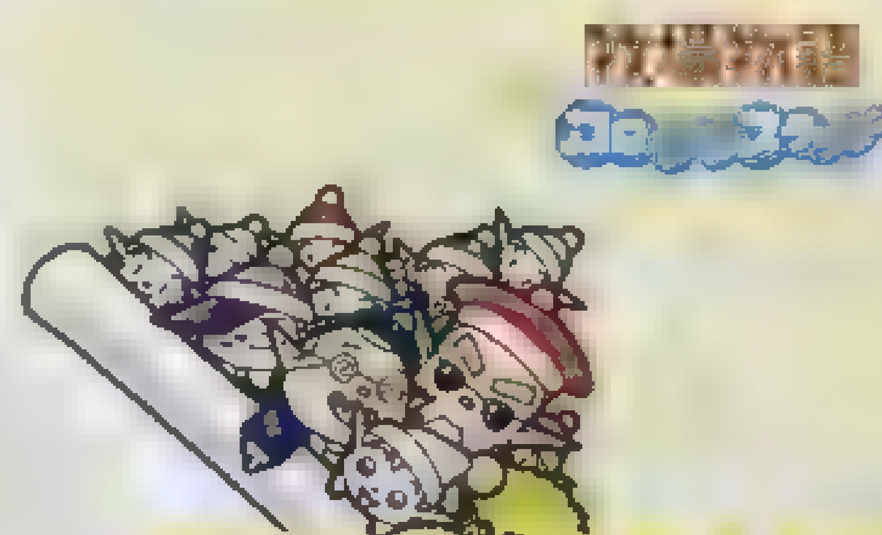
奇怪吗？一点也不。根据我们的实际测试，这个功能足以令你的PSP在这款耗电猛兽的巨齿下多苟延残喘出将近一个小时。

关还是不关？这是个问题。

2005年度 BUG最多的游戏

牧场物语 精灵驿站

与其说这是一款未经DEBUG的游戏，倒不如把它形容成一场"大家来找碴"的闹剧更为恰当。也许你会感谢BUG，因为它有可能让你一夜之间成为亿万富翁——然而却又可能因为记录丢失而化为乌有。此外，村民无故集体消失和对着马挤出牛奶等灵异现象也时有发生，而随时随地死机则更是家常便饭。据一份来自非官方的不完全统计报告，此作的BUG数量已有数十个，我们可以深刻地从中体会到制作人勇于向BUG记录挑战的诚意。



BUG复BUG，BUG何其多。。。。。。

2005年度 最言而无信事件

《死或生4》延期



当《死或生4》第一次宣布将发售日从11月18日延期到随X360同时发卖时(11月22日)，所有人都没有想到，这只是一曲无尽华尔兹的序奏而已。不久，每隔一段时间，就在游戏即将发售时，Tecmo便无一例外地宣布继续延期，除了偶尔变换的几个阿拉伯数字之外，托词几乎千篇一律：(以日版为准)



为了更好地提高游戏的品质，我们决定将《死或生4》延期至12月1日!

为了更好更好地提高游戏的品质，我们决定将《死或生4》延期至12月10日!

为了更好更好更好地提高游戏的品质，我们决定将《死或生4》延期至12月17日!

为了更好更好更好更好地提高游戏的品质，我们决定将《死或生4》延期至12月29日!

大家可以来试着体会一下，对于截稿前夜正在印刷厂即将付梓交印的小编们冷不丁接到责令火速更改草版的电话通知时那欲哭无泪的心情……

2005年度 最不得善终的游戏

机动战士高达 一年战争

伴随着"million! million!"的吼声，Bandai与Namco首度合作的第一部作品《机动战士高达 一年战争》就这样被摆上了各大游戏店的货架。或许是自我感觉太过良好，Bandai为这游戏定下了一百万的出货量，以铺天盖地之势向消费者们席卷而来，一时间风光无限。憨厚的游戏店主们起初还一起跟着傻乐，但随之而来的冷场开始让他们感到大事不妙，因为玩家们的审美观显然与Bandai有着不小的差异。于是，一场如同灾难般的恐慌性抛售开始了：这款原定价6800日元的大作不得不在大部分游戏店里被打上2800日元的售价签重新登场——饶是如此，它的首月销量也仅有二十余万份而已。高达，大破。



2005年度 最悲情的角色

汪达

虽然《汪达与巨像》表现了一种以小胜大的气魄，但汪达本身则是一个悲剧式的英雄。他为了爱情而被利用，费尽周折、吃尽苦头，打败十六尊守护巨像，解放了原本被封印的恶魔多尔敏，最后自己被族长艾蒙处死，而他的女人抱着不知道是谁的小孩永远离开了埋葬他的大地……2005年——不，甚至从二十年前的《俄罗斯方块》到明年的《女神侧身像Ⅱ》 在所有这些游戏中，还有比他更悲惨的男主角吗?



2005年度 最不争气的角色

源义经

在电视游戏界，2005年是公认的"义经年"。照常理来讲，在一年内同时有着《义经纪》、《义经英雄传》、《源氏》这三款知名作品保驾护航，游戏主角想不红都难。然而，这源义经却奇迹般地做到了！在各大游戏网站最佳男主角的年度盘点榜单上，他甚至连邀请函的纸角都无缘得见，就被众人彻底遗忘在了2005年。

其实，换个角度来看，这又何尝不是一种淡泊名利的洒脱呢?——轻轻的我走了，正如我轻轻的来；我挥一挥衣袖，不带走一片云彩。

命里有时终须有，
命里无时莫强求。





2005年度 最倒霉的制作人

冈本吉起

年初《源氏》的惨淡销量似乎并没有影响到冈本老师的心情，他的签名会依然照开不误，只是才有十几个人来捧场，其境遇甚至抵不上前两年的曹志林老师，未免有些大煞风景。

除了一过签名瘾之外，今年他另一件引以为傲的事迹莫过于加入X360阵营后制作的第一款作品了。不过，这款《大家来派对》与其称为体现了他的创造力，倒不如说是暗示了他的恶趣味更为恰当……而且遗憾的是，从游戏的销量看来，全世界能加入这个派对的人数不会超过一千。



年度十大系列

2005年度 十大业界关键词

2005是一个进步与缺憾同样显著的时代，这些关键词构成了2005年的最强音。

1 次世代

这恐怕是2005年游戏业出现频率最高的一个词汇。从5月之前对次世代的猜测与疑惑，到E3展三大次世代主机的争奇斗艳，再到11月22日伴随绿色魔光的次世代真正降临，这一整年我们都是伴随着次世代的兴奋与躁动度过的。次世代是一个永远也谈不完的话题，2D时代我们谈论的是PS和SS带来的3D次世代，在PS时代我们谈论的是PS2和Xbox带来的DVD次世代。现在，我们谈论的是高解析度、照片级画面的次世代。5年后，下一轮的"次世代"又将是怎样的光景？

2 操作革命

伴随着由多边形组成的观众和严重的丢帧，当我们看到《NBA Live 06》时，心中不禁产生出这样的疑问：这就是我们追求的次世代吗？目前的首批X360游戏尚未发挥次世代真正魅力，以至于让人怀疑画面的进化到底有多大意义。任天堂在这样的情况下选择了另外的进化方式——操作。TGS之后，"革命"的操作方式给我们带来了丰富的想象空间。NDS的另类游戏方式已大获成功，任天堂的改革方向被证明了确实有庞大的市场潜力。

3 光碟格式

对于整个消费电子行业而言，2005年最大的话题不是X360与PS3孰优孰劣，而是HD-DVD与BD-ROM这两种光碟格式的竞争。这关系到所有的电影公司与成百上千的消费电子厂商，当然也包括游戏公司。微软已确认将会推出X360的外接HD-DVD光驱，而PS3将会是BD的初期头号推广者，次世代的战火已全面蔓延到影音播放领域。



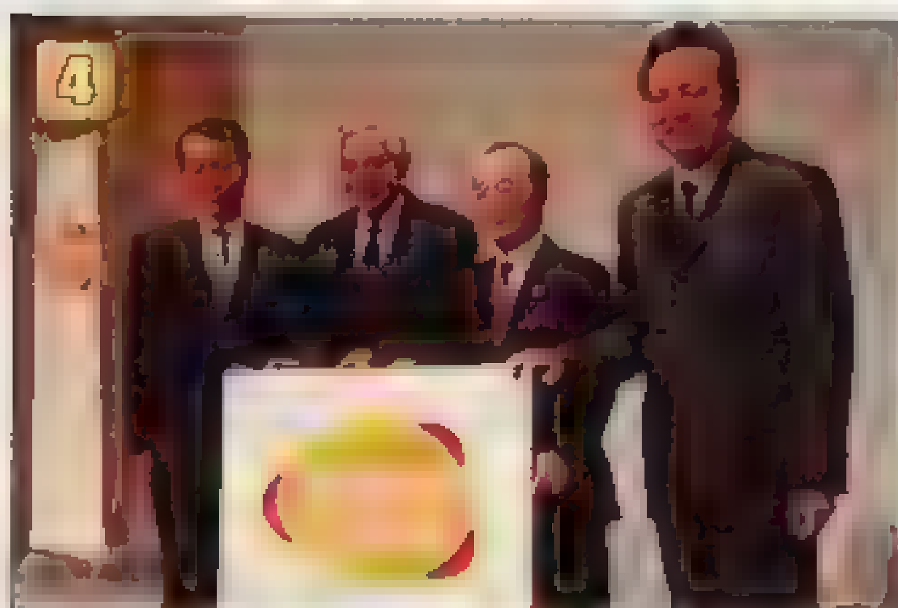
1



2



3



4



6



5

4 并购

次世代游戏意味着更高的开发成本和更高的风险，降低风险的一个有效方式就是扩大企业规模、增加产品种类。并购之风因此越刮越猛。Namco与Bandai、Square Enix与Taito、Takara与Tomy、EA与Jamdat、SCi与Eidos，每一宗合并案的规模都不小。未来将会是顶尖大公司和顶级大作的天下，小厂商和小作品的生存空间将会被进一步压缩，寻求生存之道就意味着合并或者被收购。

5 即时演算

1999年索尼首次公开了PS2游戏的"即时演算DEMO"，即时演算的《最终幻想Ⅷ》舞会片段技惊四座。几年后，当我们再次回顾这段DEMO却发现到了PS2的晚年仍然没有一款游戏能够达到那样的境界。2005年E3展，PS3的大批游戏影像再次引起轰动。然而此时人们的眼前却盘旋着莉诺雅的翩翩倩影，这又是一次华丽的CG烟幕吗？《杀戮地带2》、《潜龙谍影4》，这些游戏影像到底是否即时演算？在亲自用手柄操作之前，人们恐怕都不会轻易相信自己的眼睛。

6 HD

5月16日的E3展前发布会上，微软提出了"高清时代(HD Era)"的新概念，"High Definition(高清晰度)"成为次世代的关键词。720p的解析度将是未来游戏的最低标准，要真正进化到次世代，家中必须要有一台说得过去的HDTV。我们从来没有如此强烈地感觉到好电视对于游戏的重要性。从某种程度上说，次世代游戏机已经成为高清电视生产商们的福星。

7 缺货

似乎所有的主流主机首发时都要经受货源的考验，3月份PSP在北美的首发共有100万台首批出货量，结果在一些大城市仍然出现了十分严重的缺货现象。到了年底的圣诞商战，游戏机成为热门商品，选择这个时间发售新主机当然是有多少卖多少。X360在欧美的首发可能是游戏机历史上缺货最严重的一次。更令人意外的是，圣诞商季期间产量巨大的NDS竟然在日本也卖到断货。

8 热咖啡

2005年美国游戏产业协会ESA的权威受到了严重挑战，前美国第一夫人、下任美国总统候选人希拉里委托联邦贸易委员会对ESRB评级系统进行彻查。事情的源头是一款叫做《热咖啡》的《横行霸道：圣安德里亚斯》MOD游戏，这款游戏将原作中暗藏的色情迷你游戏大白于天下。由于游戏内容的复杂性和隐蔽性，在进行评级审核时容易出现的疏漏引起了政府的强烈关注。在此事件之后，几乎所有M级游戏都被进行彻查，很多正在开发中的M级游戏都不得不对内容进行调整。

9 BUG

由于开发进度而导致的延期往往会对一家公司的财务状况造成严重打击，为了避免延期，赶工现象在所难免，BUG满天飞的现象就这样出现了。2005年发售的大作中随便拐一把就能发现一大堆BUG，千万不要因为在《牧场物语 精灵驿站》中莫名其妙得了几亿元而窃喜，倘若碰上《灵魂能力Ⅲ》清除所有游戏记录的BUG那可真是叫天不应叫地不灵了。

10 延期

延期原本是玩家和商家们司空见惯的现象，然而像2005年这样高密度的超大作集体跳票还真是不多见。《最终幻想Ⅻ》、《塞尔达传说：黄光公主》、《教父》、《死或生4》……似乎不跳票的游戏就无法体现大作的尊贵身分。有些大作的延期是出于战略意图，有些则是无可奈何。《最终幻想Ⅻ》的姗姗来迟让《王国之心2》得以大卖，而《教父》则让EA股价狂跌。



8



9



10

年度十大系列

2005年度 十大风云人物

想成为未来游戏业界的风云人物吗？那么，请您先从认识他们开始。

1 比尔·盖茨

入选理由 《时代》2005年度人物

《时代》杂志今年似乎对比尔·盖茨特别感兴趣，X360公布之时《时代》的封面就是盖茨。12月19日，盖茨再次出现在最新一期的《时代》封面上。比尔·盖茨夫妇与U2乐队主唱Bono因为行善积德而被《时代》评为2005年度人物。而且，相对于微软向Xbox业务的40亿美元投资而言，盖茨夫妇在2001～2005年间的慈善捐款总额为54.59亿美元(平生至今捐款总额高达279.76亿美元)。很显然，对于游戏部门的投入只是他庞大财富的冰山一角而已。

2 久多良木健

入选理由 年度悲情人物

久多良木健无疑是2005年游戏业的悲情人物。他在索尼奋斗了30年，十几年前他一手打造了"PlayStation"这个响彻世界的名字，让游戏成为索尼的支柱之一。然而在2005年3月7日，这位原本有望接任索尼社长的元老却不幸成为权力斗争的牺牲品。索尼副社长、家电及半导体部社长职务被悉数剥夺，仅余下SCE这最后的权力堡垒。PS3的公布让世人再次看见那张不变的笑容，然而在笑容背后已没有了5年前的意气风发。

3 Robbie Bach

入选理由 Xbox老总晋升为微软三大高层

9月20日，微软公布了大规模重组计划，将目前的七大部分整合为三大部门，各由一位总裁管理。Xbox事业部门总裁Robbie Bach被升任为三大总裁之一，负责娱乐及设备部门。Robbie Bach在微软工作16年，是推广Office的最大功臣之一。X360作为微软家庭娱乐战略的中心，自然需要这样的重量级人物提供全力支持。



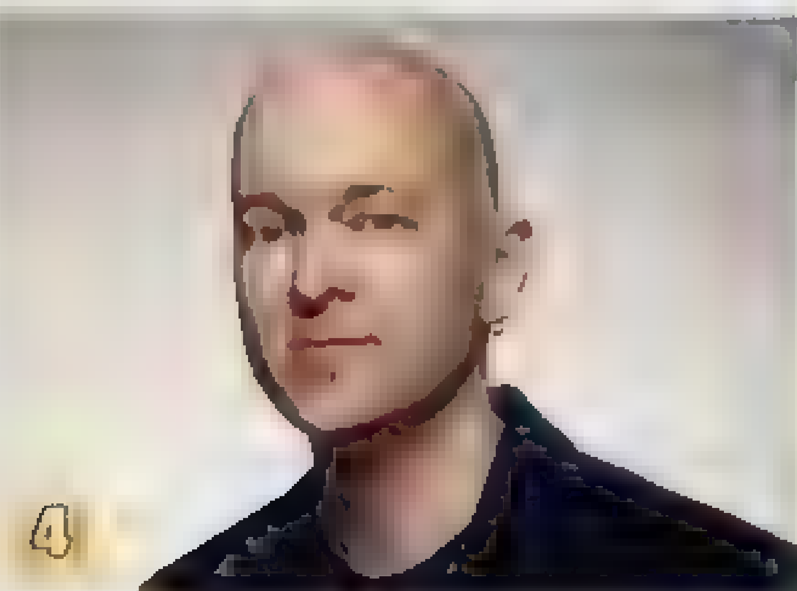
1



2



3



4



6



5

4 J Allard

入选理由 X360缔造者

1993年，25岁的J Allard写下了11页的备忘录，几乎凭借一人之力说服了盖茨大力开拓互联网事业。如今，37岁的Allard已经是最能左右微软未来发展方向的重要人物之一，在微软，他被称为"小比尔"。盖茨经常谈论他与Allard的相似之处。涉及了2万多人的X360的开发项目是由J Allard一手主持的，如今他在娱乐及设备部的地位仅次于Robbie Bach，独掌独立部门"游戏娱乐体验及设计部"。

5 坂口博信

入选理由 日本X360中流砥柱

几年前微软准备将Xbox打入日本时曾试图收购Square，结果在索尼力挺之下被Square婉拒。几年后，他们终于挖走了这Square曾经的精神支柱。坂口博信显然是微软在日本最强有力的支持者，两年前Peter Moore的三顾茅庐让他完全走出了《最终幻想 灵魂深处》的阴影。《蓝龙》与《失落的奥德赛》能否成为X360上的《DQ》与《FF》？这是坂口博信的又一场豪赌。

6 Peter Moore

入选理由 X360头号推广者

2005年是Peter Moore最忙碌的一年，他几乎飞遍了全球为X360卖力宣传。他在市场推广领域有20年的经验，曾经是锐步的市场部副总裁，后来成为美国世嘉首席运营官，成功策划了DC的北美首发。如今，X360的全球首发重任落到了Peter Moore的身上，在任何一个X360有关的展会和发布会上几乎都可以看到他那严肃而略带微笑的脸。如今他已经升职为娱乐及设备部的互动娱乐副总裁，统括X360的业务发展。

7 河津秋敏

入选理由 升任《最终幻想XII》总制作人

7月底，Square Enix宣布松野泰己因为健康原因不再担任《最终幻想XII》的制作人，改由河津秋敏担任总制作人。在Square奋斗了二十几年的河津秋敏终于登上了梦寐以求的位子。总制作人更换的真正原因是否真如官方说辞我们无法考证，我们想要知道的是，这位创造了"《沙加》系列"的制作人是否能够为我们带来撼动心灵的《最终幻想XII》?

8 日野晃博

入选理由 CESA双奖得主

十几年前，在《勇者斗恶龙》感召下加入游戏业的日野晃博或许从来没有想过会有今天的成就。1998年日野晃博创立了Level-5，希望能够制作5星级游戏。6年后，他们终于如愿以偿。《勇者斗恶龙Ⅷ》的诞生让Level-5走上了事业的顶点，《银河游侠》让他们成为SCE的爱将。接过CESA两项大奖的日野晃博不禁百感交集，或许这位泪流满面的年轻社长将为日本游戏业打造出一个新的国民RPG。

9 川岛隆太

入选理由 《东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 锻炼大脑的成人DS训练》

5月份开始，我们在日本游戏销量榜上总能看到一个冗长的名字，这款被我们戏称为"脑白金"的游戏让我们想起了真正的"脑白金"。在很多人眼中，这款游戏与脑白金的广告一样无聊。然而不可否认的是，他们都很赚钱！138万套，这个数字是《大家来派对》首批销量的两千多倍。川岛隆太——这或许是2005年最让游戏制作人尴尬的名字。

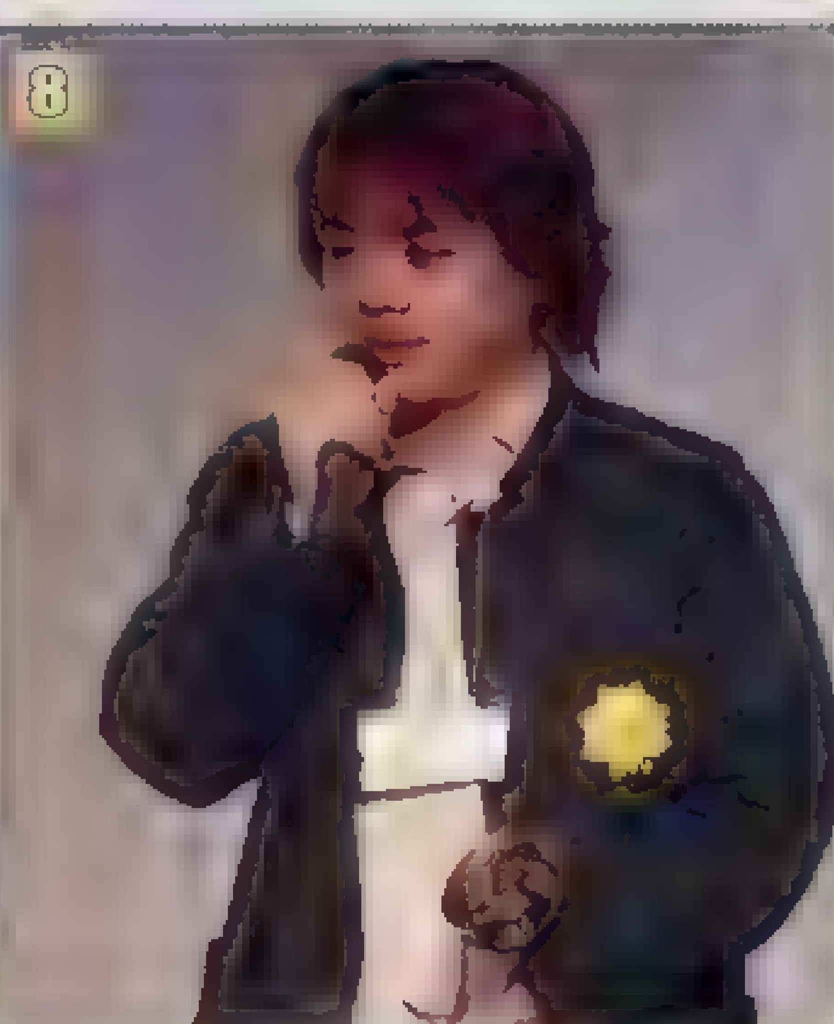
10 Carl Freer

入选理由 黑手党份子

喜欢掌上电子设备的玩家应该对Tiger电子的名字不陌生，这家公司推出的Gizmondo掌机曾号称要挑战PSP。就在Gizmondo于美国上市之际，Tiger却传出了黑手党丑闻。创始人兼主席Carl Freer、首席执行官Stefan Eriksson被查出竟是黑手党起家，二人曾于10年前与瑞典著名的乌普萨拉黑手党有密切联系。换句话说，Tiger这家试图染指掌机业的公司竟是建立于黑帮活动的基础之上！



7



8



9



10

年度十大系列

2005年度 十大瞩目数字

没错，数字并不能代表一切——除了瞩目度。

1 100,000,000

截至11月29日，PS2的全球出货量终于突破了1亿台。PS家族有着游戏历史上最丰富的软件阵容，总共有1.4万款游戏可以选择，游戏销量达到了18亿6900万套。当年PS用了9年零5个月的时间才达成了一亿台销量，而如今PS2只用了5年零9个月。目前突破一亿台销量的游戏机只有PS和PS2两部，若是把GB＋GBC算作一部主机，则勉强算是有三部。实际上PS2突破一亿销量毫无悬念，我们关心的是它能否成为第一部突破1.5亿销量的游戏机。

2 1,000,000,000

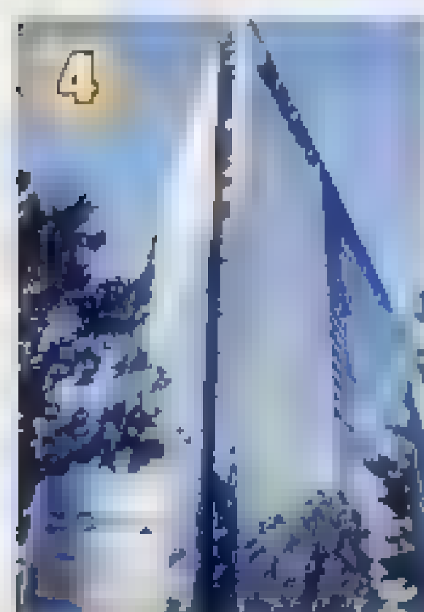
"我们的目标是十亿用户！"在微软的E3展前发布会上，Peter Moore放出了这么一句豪言壮语。当然，这里的十亿用户并不是说要卖出10亿台X360，而是让X360成为千家万户的娱乐中心，让10亿人感受X360的魅力。尽管如此，这句话横看竖看都有着惊人的吹牛嫌疑。不过作为一句广告用语，它显而易见地起到了极好的宣传效果。Peter Moore不愧是纵横商海二十余年的行销天才！

3 200,000,000

或许是受了微软的刺激，索尼也染上了说大话的坏毛病，生怕在气焰上被比了下去。在接受《商业周刊》采访时，索尼半导体事业部总裁真锅宪史宣称，PS3发售5年内将会创造全球出货2亿台的新记录！PS3是整个索尼集团的战略性产品，肩负推广CELL与蓝光的重任。为此，索尼将会进行疯狂的砸钱行动，其发售初期预计每台亏损150美元。

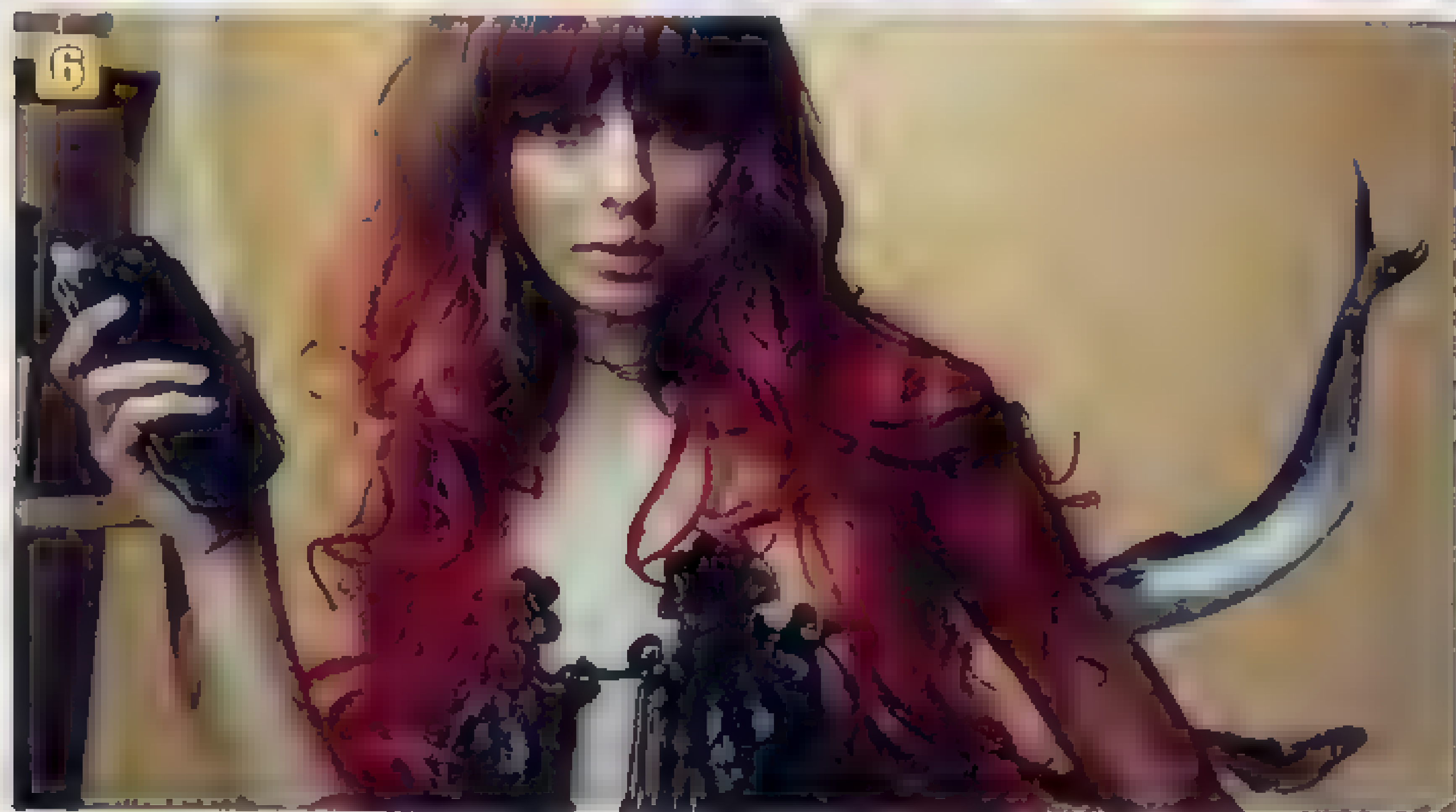












4 10,000

过去的几年时间里，索尼经历了无数的大风大浪。股价狂泻、高层剧变、机构重组……巨大的财务压力使这位电子业巨人不堪重负，裁员成为缩减开支最直接有效的方法。索尼全球共有超过15万名员工，然而在过去的两年内，他们已经裁掉了1.2万人。所谓新官上任三把火，斯特林格的第一把火就是再度缩减成本，计划于三年内裁员1万人，关闭11家工厂，家电领域撤掉15个部门，产品种类减少20%！

5 13,000,000

翻看2005年日本的大作销量榜，我们会发现NDS的高销量游戏居然比PS2还多！2005年底，NDS的全球出货量突破了1300万台，其中欧洲为350万台，美国为400万台，日本为500多万台。圣诞商战期间，NDS在日本以压倒性优势战胜了PSP，成为日本有史以来最早突破500万台销量的游戏机。NDS在日本发售短短一年多时间就已经有4款游戏突破百万销量，而PSP至今仍未有百万大作出现。

6 10,000,000

10月20日，SCE宣布PSP只用了10个月的时间就突破了1000万台的全球出货量，成为PS家族出货速度最快的主机。截至9月底总共推出的197款PSP游戏累计销量也达到了1960万套。这一千万台销量是在索尼并未实施疯狂大作战略的基础上实现的。虽然在与NDS的年末商战中明显居于下风，PSP的强大后劲仍足以令任天堂畏惧。

7 62,135

62135台，这是X360在日本上市首周的销售成绩，大约是当年Xbox的一半。无论是厂商支持力度还是市场预期，X360都要比Xbox高，然而现实往往就是那么残酷。微软为了体现对日本市场的重视，在X360生产能力极度有限的情况下为日本准备了15.9万台的首批出货，而结果却是一片"西边日出东边雨"的状况。不知道美国玩家看到日本游戏专卖店里成堆成堆无人问津的X360时会做何感想？

8 650,000,000

身价67亿美元的鲁珀特·默多克在全球最具影响力富豪排行榜上排名第五，他所掌握的传媒帝国足以令政客们心惊胆战。5年前，默多克曾对互联网进行尝试性投资，结果所有资金都打了水漂。如今他卷土重来，耗资10亿美元收购网络业务，其中最大一笔交易就是收购知名游戏网站IGN。默多克为IGN及其旗下的GameSpy、TeamXbox等网站支付了6.5亿美元。也就是说，这家游戏网站的价值几乎与Taito相当。

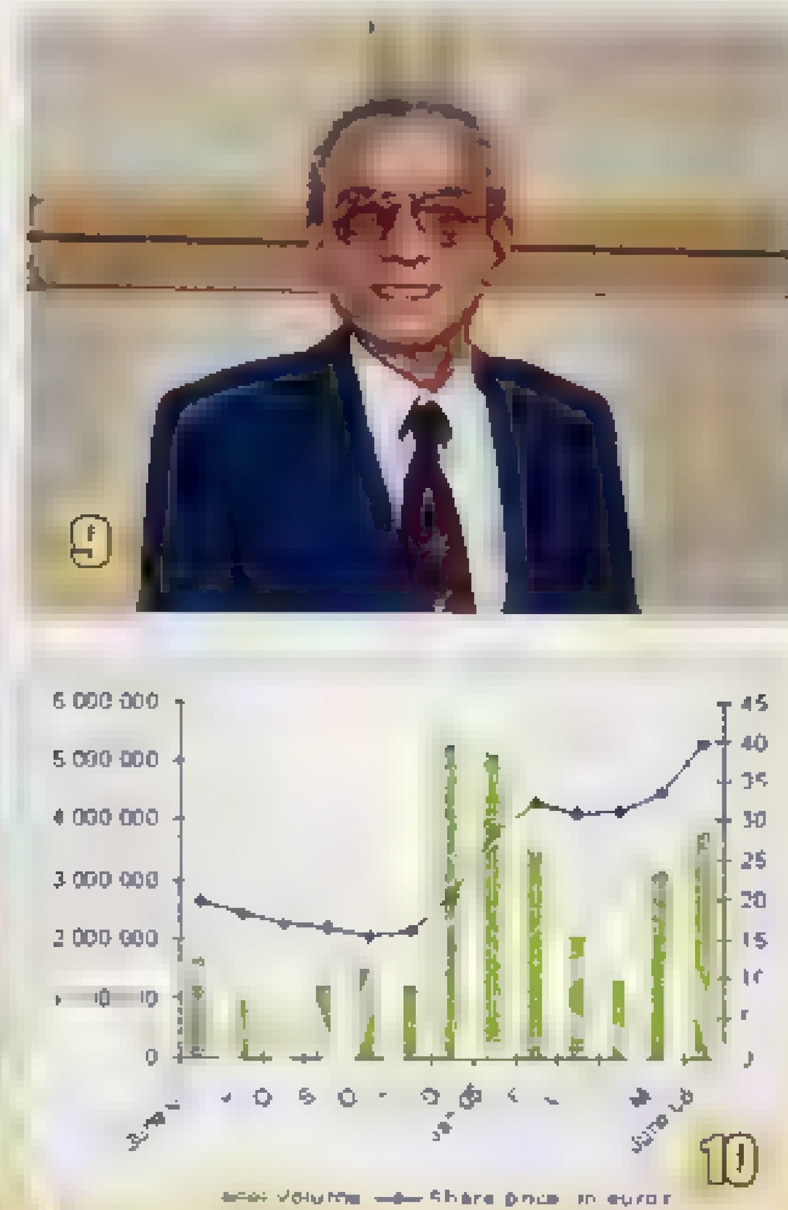
9 1,236,000,000

12亿3600万日元，这个数字相当于日本普通家庭200多年的收入，相当于中国普通家庭4000多年的收入。然而在11月24日，前任天堂社长山内溥却坚决拒绝了这笔退休金。当然，这笔钱对于拥有任天堂10%股份的山内溥而言算不上大数目。按照任天堂185亿美元的市值计算，山内溥的身价至少为18.5亿美元。山内溥在2004年的日本富豪榜上位列17，仅当年的个人所得税就交纳了4.85亿日元。

10 60%

有时候"恶意收购"这个词并不像它的字面意思那么糟糕，至少对于育碧而言，EA的恶意收购帮了他们一个大忙。自2004年中以来，育碧的股价一直都在下跌，而到了12月份，EA出其不意地收购了育碧19.9%的股份，育碧的股价从此开始强势反弹。到2005年1月初，育碧的股票交易量达到了历史最高点，其股价只用半个月就飙升了60%。如今育碧的市值已经逼近10亿美元，进入游戏软件发行商十强之列。





UCG奖

2005年度 UCG编辑部大盘点

努力工作，拼命玩！努力工作，拼命玩！努力工作，拼命玩！

2005年度 编辑部流行游戏

灵魂能力III

平心而论，若仅是比较某游戏霸占编辑部大电视的时间的话，"《WE》系列"绝对是雷打不动的王者。然而就"流行"角度而言，还是能够造成编辑部全民皆兵轮番上阵砍上两局的《灵魂能力III》更有代表性。每天中午，电视机前由众文编、美编、网编和非编组成的"刀魂帮"已经俨然成了一道亮丽的风景线，而其中"乱拳打死老师傅"的惨剧更是屡见不鲜……



顺便一提，由新锐小编十六夜组建的"GGXX推广委员会"亦已渐成气候，借着今年"斗剧"的东风，其成长潜力深不可测。

提名

《灵魂能力III》/《世界足球 胜利十一人9》/《铁拳5》/《罪恶装备XX #Reload》

2005年度 编辑部流行语

马它鲁！高乐高！

这两句一度让我们不解其意的西班牙语出自《生化危机4》中的异教徒和囚犯，后经多方考据，它们的正确读法分别是"Matalo！（杀！）和Cogelo！（抓住他！）"。不过此时小编们已叫得顺口，也就索性一直"本土化"地叫下去了。据统计，一年来这句台词在编辑部中的使用率奇高——尤其是在截稿前夜老编愤怒地四处搜索小编们的时候。



提名

激萌！/马它鲁！高乐高！/神作！/为了工作！/战！

2005年度 编辑部流行影视剧

电车男



对于喜好上网的"毒男"（独身的OTAKU男子）而言，这部电视剧简直会让大家产生它是为自己量身订做的幻觉。秋叶原、PSP、动漫周边、女仆装……仅是电视剧最初的寥寥几个镜头便足以将你牢牢地吸引住，从而欲罢不能。对了，说到电车，最近上街时选择乘坐地铁的小编似乎越来越多了……

提名

《H2》/《电车男》/《机动战士高达SEED Destiny》/《圣魔之血》/《校园迷糊大王》

2005年度 编辑部流行运动

足球



以Gouki、阿迪等人为首的《实况足球》FANS自然并不仅是将热爱足球的理念停留在游戏上而已，每当周末空闲时，他们都会摇身换上战服去附近的球场踢上两局。今年以来，随着新同事的不断加入，UCG足球队的队伍也在渐渐扩大，足球俨然已经成为大家争相摆脱亚健康状态的首选运动。不过，对于大部分向来崇尚完全和平主义的小编而言，当看见足球迎面飞来时，如何学会基本的保护动作是他们势必要面临的首要课题。

提名

登山/篮球/跑步/羽毛球/足球

上帝之手——2005年度UCG"游戏之最"读者投票排行榜

最喜爱的游戏	《生化危机4》
最喜爱的Xbox360游戏	《死或生4》
最喜爱的PS2游戏	《生化危机4》
最喜爱的Xbox游戏	《忍者龙剑传 黑之章》
最喜爱的NGC游戏	《生化危机4》
最喜爱的GBA游戏	《超级机器人大战J》
最喜爱的NDS游戏	《恶魔城 苍月十字架》/《任天狗》
最喜爱的PSP游戏	《怪物猎人P》
最喜爱的男性角色	里昂(《生化危机4》)
最喜爱的女性角色	艾达(《生化危机4》)
最喜爱的游戏曲目	《Passion》(《王国之心II》演唱：宇多田光)
最欣赏的游戏剧情	《潜龙谍影3 生存》
印象最深刻的游戏业界大事	X360发售

综观2005年游戏业界，如果把令您感触最深的想法归纳成一句评论语，那就是——

◆最言简意赅的读者

打成一片。

——良人帮

◆最和平主义的读者

Konami，Capcom。好好学学Square和Enix，早点合并吧！

——杨帆

◆最有艺术感的读者

次世代主机大战的战火已经开始燃烧了，但是目前的游戏产业还是太"年轻"。我们需要的不是那些"超华丽的游戏画面"、"成千上万的敌人"、"多结局"和"挥大剑砍怪物"等基本上相差不多的内容；我们需要的也不是那些仅仅利用CG技术就能做出来的游戏；我们真正需要的是那些通过人的"精神和意志"才会产生的有深度且有革新创意的游戏——因为游戏不仅仅是娱乐，游戏是真正的艺术！

——张佳玮

◆最务实的读者

大家赶快攒钱吧！

——王明敏

◆最紧随潮流的读者

惊喜无处不在，破解更新[illegible]。

——魏剑云

◆最感慨万千的读者

乱世风云起，枭雄露峥嵘，狼烟久不散，何时归一统！

——曾智

◆最走火入魔的读者

魔兽，魔兽，魔兽，魔兽，魔兽，魔兽，魔兽……

——杨雪峰

◆最矛盾的读者

我在精神上永远支持正版。

——王哲

◆最愤青的读者

这个问卷的设计很差！

——[illegible]

2005年度　最让小编头痛的事件

垃圾邮件

一年来，我们的ucg@ucg.com.cn每天都会收到大量的来信，其中固然有着许多来自热心读者们的飞鸿传书，然而令人遗憾的是，在更多的时间里，小编们大都是在浩如烟海的垃圾邮件中吃力地寻找那一片片星罗棋布的鸿毛。

我的上帝！这些该死的数据垃圾几乎每时每刻都会无孔不入地钻到我们的邮箱里，尽管我们经常在开启着垃圾邮件过滤器的同时将它们一一列入黑名单，然而这些令比尔大门先生都束手无策的数据流却依然还会源源不断地渗入到每一个能被我们触及的角落……现在，就让我们来清点一下它们都是何方神圣吧。

病毒邮件

“Hey, there's a gift for you”通常是这类病毒邮件的惟一内容，小编们一般绝对不会上当；然而，对于某些打着“Very young picturesque girls porn on lovely video!”旗号的附件，我们则不敢保证每个同志都能经受住意志力的考验……

网站开张

同喜同喜。不过，您走您的阳关道，我过我的独木桥，如此相扰，何必呢？

伪造证件

OK，请把您的联络地址告诉我们，我们亲自上门办理——不过可能会顺便带上几位警察朋友。

连锁信件

“注意，这是一封会招来不幸的信！你必须将其在三天内给二十个人发出去，否则厄运即将来临！”一般来讲，如果这期杂志的制作时间尚且充裕的话，我会抽空给发信人寄二十封回去。

彩铃美图

多谢您的好意，不过我们自己的还派送不过来呢……

同城相邀

萝莉面孔，熟女身材，御姐气质，女王风度——以上，我们的要求，请备案吧。在介绍这样的女孩给我们认识前，烦请勿扰。

旅游推介

虽然邮件里介绍的旅游胜地确实都很吸引人，但通常情况下这种旅游广告末尾都有一长串疑为天文数字的预缴费用。

抄袭投稿

这种稿件的格式从来都是言简意赅到千篇一律的“编辑老师，你好！众所周知，××是网络游戏《××》中非常重要的一项××，以上是我对其的一点心得，请见附件。下面是我的稿费地址：……”

情趣用品

……或许这种产品会有人感兴趣，但却绝对不可能是我们这种整天泡在游戏世界里的编辑。

※××游乐报※

两年了，两年了！这个热心的网站几乎每周都要扔来厚厚的一叠邮件来帮我们的显示器刷屏，其内容可谓包罗万象，什么线上算命、免费游戏、火爆论坛、即时聊天……乃至连咖啡折价券这种小东西都不漏过，其用心不可谓不良苦——而我们这边的真诚回应也是同样天地可鉴的，我可以把手按在圣经上发誓：在目前足以清剿网络垃圾邮件的科技水平下，除了向网络督察举报之外，能做的我们都做了……

——以上，对于这些日以继夜、不辞辛苦、坚定不移、孜孜不倦地发送垃圾邮件给我们的发件人们（当然也有可能是自动发信软件），请容许我代表所有不胜其扰的小编们向各位竖起高傲的中指。

提名

大厦停电／酷暑／垃圾邮件／宿舍楼下施工／小强肆虐

2005年度 UCG语录

业界人士篇

让我们再玩一次。

——在X360发售前期的宣传上，比尔·盖茨托着即将出炉的X360微笑着说道。

PS3发售之日就是《光环3》上市之时。

——在5月的《时代》“封面故事”中，比尔·盖茨指名道姓要用《光环3》作为压制PS3的杀手锏。

为什么现在的游戏制作人还在做一些“乳摇”和“挥大剑”的游戏？这样的游戏业还有未来吗？

——就在小岛秀夫愤怒地发出这个声明不久后，我们就在《潜龙谍影3 生存》里看到了《摔角玫瑰》中的波霸美女，那紧胸衣内包蕴的技术含量实不亚于某别名为“《撕或脱》”的FTG。

我最讨厌的五个游戏是：铁拳12345。

——著名游戏制作人坂垣伴信日前发表出了这样一则近乎挑衅的感悟。

其实我是一个玩家。

——7月21日，在上海举行的第三届CHINAJOY展上，周星驰面对记者们如是说。

游戏角色篇

里昂，好久不见了。

——艾达的这句开场白道出了所有生化FANS的心声。

世人都以为，时间就像一条平静流逝的大河，永远只向着天空的彼端奔流不息。但我可以告诉你，我曾见过时间的真面目，其实他们都错了……

——三年之后，波斯王子将这句话再次缓缓地重复了一遍。从《时之砂》、《武者之心》再到《王者无双》，这句话既是开卷语，又是闭幕词，让人听来恍若隔世。

五行拳算什么！我才是最强的！

——《铁拳5》中的新角色冯威甫一登场便语出惊人，这句标准的中国话被他说得字正腔圆。

看见了！我看见自摸了！

——在《机动剧团哈罗 高达麻将DS 老爸都没放过我的冲！》里，以夏亚为首的一干Newtype被恶搞得无以复加。

小编篇

不上Xbox Live，X360只是X180！

——试玩过X360网络对战后的Gouki感叹道。

多边共享请“跳楼方便组”于今晚下班前交齐，各位请不要忘记了！

——胜负师主持“游戏立方”时每次均以跳楼是否方便（座位是否靠窗）来划分组别。

猥琐！非常猥琐！

——纱迦对《半熟英雄4》的简评。

勿以善小而为之，勿以恶小而不为！

——卡伦的经典口误，联系到他在RPG世界中翻箱倒柜的恶行，此言倒也不假。

别只看贼吃肉，也要看贼挨打！

——十六夜的口头禅之一。

这里简直是高达坟场……

——新晋“模型控”邪魔天使看见阿修罗电脑后那一堆横七竖八的高达模型，不禁叹了口气。

我把寝室放家里了。

——某编向沙罗要寝室钥匙时，沙罗顺口回答道。

帅哥！

——当老编向刚来不久的雨滴询问她想给自己起个什么笔名时，雨滴一脸幸福地回答道。

读者篇

各位亲爱的小编，我很高兴能从百忙之中抽出时间来给你们写信……

——这位朋友在写开场白时显然有些紧张

每当夜幕降临的时候，抬头仰望星空，不禁联想：好多坏点……

——某位快要被PSP折磨疯掉的读者留

如果有人一定要我在PSP和女友之间作出选择，我会毫不犹豫地拿起PSP——去砸他的头！

——好一个另辟蹊径的答案

我觉得自己似乎快成卡片召唤师了。

——某同时收到三封小编明信片的MM惊讶万分。

……人类难道真的在机械世界中逐渐退化了吗？

——一个收到小编亲笔回函的读者看到明信片上的字迹后有感而发。

20万20万20万20万20万20万20万20万20万20万……

抽我吧抽我吧抽我吧抽我吧抽我吧抽……

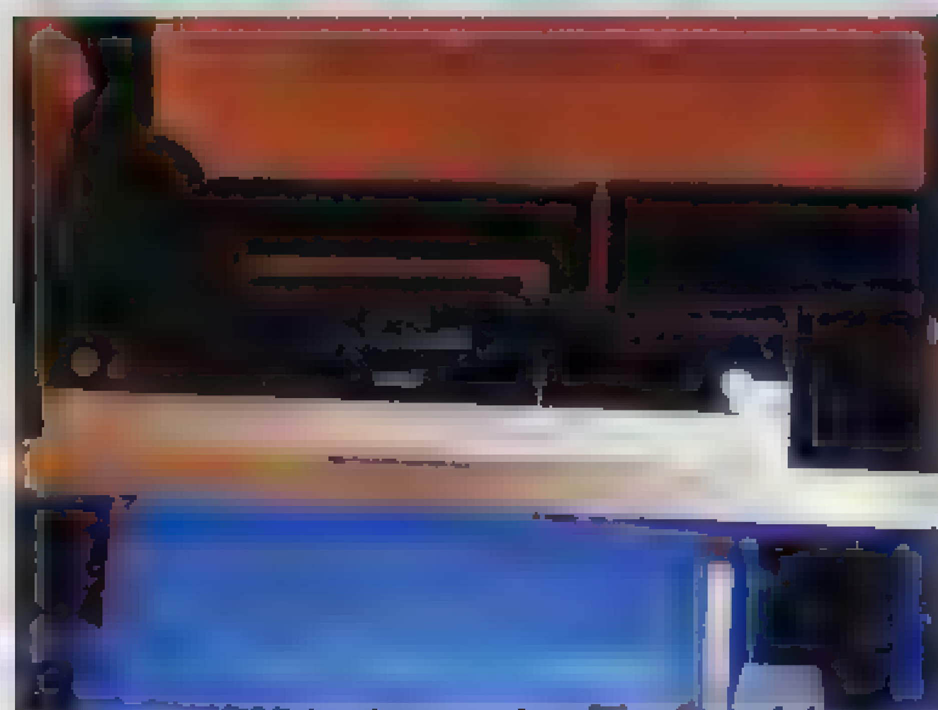
——20万大抽奖活动期间，这是读者来信中最流行的修饰花边。

如果没有收到我的来信，请回信告诉我！

——这位朋友的心情我们非常理解，但请不要激动。

焦点

2006消费电子展 特别报道



每年一月份在拉斯维加斯召开的"国际消费电子展"（International Consumer Electronics Show）是全球规模最大的电子消费品展会，在E3诞生之前，游戏公司也是CES展的重要出展单位。E3诞生之后，虽然参展游戏公司的数量大大减少，不过微软、索尼等公司依然是最重要的展出单位，并且每年也都有大量游戏软硬件展出。今年的消费电子展于1月5日～8日期间举办，展会面积超过167万平方英尺，有来自全球110个国家的2500家参展单位，期间共吸引了15万名参观者。 文 星夜

HD-DVD、BD终极对决



◀HD-A1的功能与HD-XA1基本相同，播放稳定度稍弱。

◀HD-XA1最高解析度为1080i，播放普通DVD时也可将影像扩大为720p或1080i的方式输出。



▲售价1万美元的50英寸等离子电视PRO-FHD1，最高解析度为1080p。

CES2006的最大话题就是BD和HD-DVD发售前的最终决战。之前BD阵营凭借更高的容量和更先进的技术赢得了广泛支持，声势超过了HD-DVD。不过在本届CES展上，HD-DVD凭借低价策略一举扭转了局势。HD-DVD推广组织于1月4日召开展前发布会，公开了各电影公司的实质性支持计划。东芝数码媒体网络社长藤井美英发布了将于3月发售的首批两款HD-DVD播放器，分别为售价799.99美元的"HD-XA1"和499.99美元的"HD-A1"。HD-DVD播放器的价格低于BD，并且其光碟压制的成本也是与目前的DVD同样低廉，压片设备可以继续使用。

先锋在CES上公开的第一款BD播放器"BDP-HD1"售价高达1800美元，将于今年5月上市。首款PC用BD光驱"BDR-101A"售价也达到了999美元，将于今年第一季度上市。先锋还公布了ELITE系列50英寸等离子电视最新型号"PRO-FHD1"，其售价高达1万美元，将于今年6月发售。不过BD播放器也有一些价格相对较低的版本。BD协会于1月5日召开新闻发布会，公布了BD的支持厂商以及发展计划。松下展出的"BD-J"预计将于夏季上市，定价目标为1000美元以下。

SCEA社长平井一夫对PS3的BD ROM支持计划进行了说明。平井一夫表示，当初具备DVD播放功能的PS2是DVD普及的起爆剂，PS3同样会成为BD的头号推广者。SCE社长久多良木健表示PS3将会支持下一代HDMI视频规格"HDMI"，其带宽为现有HDMI规格的两倍。

东芝表示2006年内HD-DVD阵营将会有200多部电影推出，环球、华纳、派拉蒙都公布了首批电影作品，这些HD-DVD影碟将于3月底开始陆续上市。环球公布的首批名单有24部电影、华纳为10部、派拉蒙为13部。BD阵营方面公布的首批作品来自索尼电影、20世纪福克斯、狮门影业和派拉蒙，索尼的首批BD电影有20部，总共有将近50部。





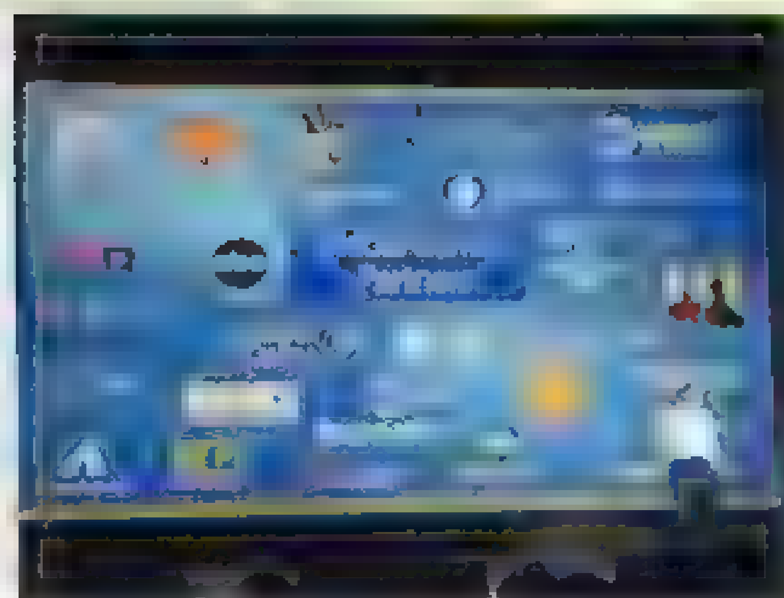
▲售价999美元的BDR-101A。

◀售价高达1800美元的BDP-HD1，最高解析度可达1080p，与PS3相同。



▶目标售价1000美元以内的BD-J。

X360外置HD-DVD光驱公布



1月4日，微软主席比尔·盖茨发表了基调演讲。盖茨表示，2006年对于微软是非常重要的一年，Office 12和Windows Vista将会陆续上市，Media Center的相关产品也将逐渐成熟。演讲的最后，盖茨与微软CEO史蒂夫·鲍尔默演示了X360版的《拳击之夜Round3》，该作极高的画面品质赢得了观众的赞叹。随后Xbox市场部副总裁Peter Moore上台宣布微软将于今年之内推出X360的外接DVD光驱，不过并未公布其造型和售价。Moore表示，微软为了改变目前X360的缺货情况，已经开始与新的生产伙伴合作，Celestica将会开始投入X360的生产。新一代Xbox LIVE的卖场服务获得了广大用户的支持，一个多月内已经有400万次下载，微软将会提供更多的经典游戏和内容供玩家下载，包括经典街机游戏《街头霸王II》。

Peter Moore确认，X360的外接HD-DVD光驱将只用作电影播放，微软目前没有推出内置HD-DVD光驱的X360的计划，因此现在购买X360的玩家大可放心。Moore表示，HD-DVD对于游戏而言只是提高了容量而已，没有多少实际意义，目前X360的加盟游戏商对于DVD的规格非常满意，因此微软不准备将HD-DVD用于游戏用途。让人意外的是，微软也不排斥索尼主导的BD规格。Moore表示如果有需要，微软同样有可能推出X360的BD-ROM外接光驱。另据台湾Digitimes报道，微软目前正在寻找台湾的光碟机制造商，X360外接HD-DVD光驱可能将会由台湾的厂家生产。



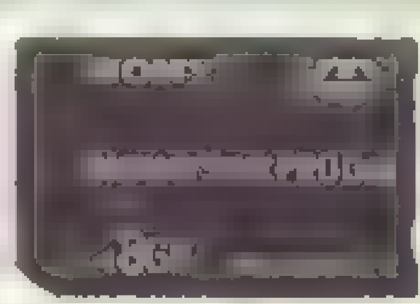
▲微软两大领袖共玩《拳击之夜Round3》。

索尼基调演讲

SCE英国分公司曾表示今年的CES展将会有PS3的新消息公布，然而在索尼CEO Howard Stringer的基调演讲中却几乎没有提及PS3。索尼提出了"e－Entertainment"的概念，"e"代表"everywhere"，即"无处不在的娱乐"。Stringer介绍了PSP的UMD影碟喜人的销售成绩，索尼将于今年内推出4GB以及8GB的记忆棒，不过具体发售时间和售价未定。随后平井一夫演示了PS3的DEMO，不过都是已经公布过的DEMO。索尼方面表示，目前他们已经发布了4000套PS3开发工具包。







◀容量为4GB和8GB的记忆棒。

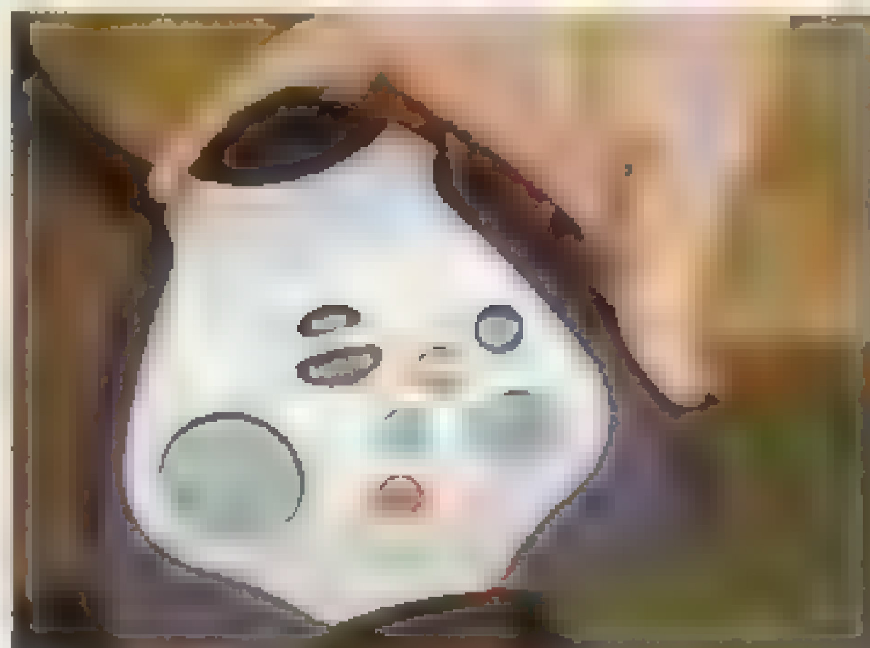


▶这就是PS3的游戏开发工具包。

兼容GBA的便携DVD机

美国Visteon公司在CES上公布了便携式DVD播放器"Dockable Entertainment"的新型号，其最大特点就是可以在屏幕侧面插入GBA游戏卡带，并且通过附带的无线手柄玩GBA游戏。其卡带插槽附近有一个外部扩张插槽，可以插线与其他GBA联机游戏。通过本体的S端子可以将画面输出到电视中，让玩家用电视的大屏幕玩GBA游戏。该产品采用了10.2寸液晶屏，除了播放DVD和玩游戏外，也可以播放CD-R刻录的MP3和WMA音乐。该产品最主要的用途是固定于车内顶篷，让用户在驾车途中观赏DVD。由于有自带电池，因而也可以单独携带使用。

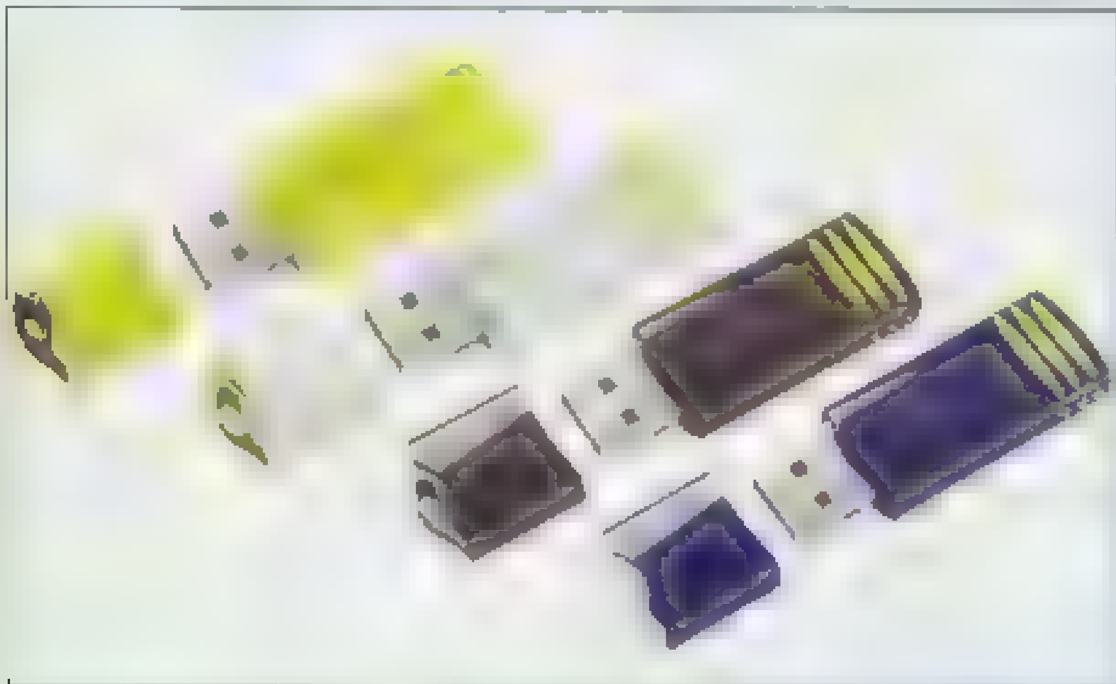




▲Dockable Entertainment的无线手柄。

游戏机专用智能驱动盘

SanDisk公布了为PC和次世代游戏机设计的USB智能驱动盘"SanDisk Cruzer Crossfire"系列产品，分别为容量512MB(绿)、1GB(白)、2GB(黑)、4GB(蓝)的四种型号，售价分别为54.99美元、99.99美元、169.99美元和329.99美元。由于PS3和X360主机本体都有多个USB插槽，并且有丰富的多媒体功能，将照片、音乐等文件存放在智能驱动盘中，将其插入主机，就可以用游戏机观看照片或者播放音乐，用户还可以将游戏存档记录复制到驱动盘中作备份。



PSP成汽车遥控器

本届CES展不仅有各种电子产品展出，甚至连概念车也在展厅中出现。美国Metro Electronics公司展示了一部超炫的改装版Honda Civic概念车，其最大的特点就是可以使用PSP作为遥控器。开车门、开车灯、甚至在路上驾驶都可以通过PSP来遥控操作。此外该车内部也有可以媲美家庭影院的影音系统，配备了24寸液晶屏和高级环绕立体声音响。不过该车仅仅是用作展示，不会在市面上销售。Metro的发言人表示，如果在市面上销售，其价格应该是25万美元左右。



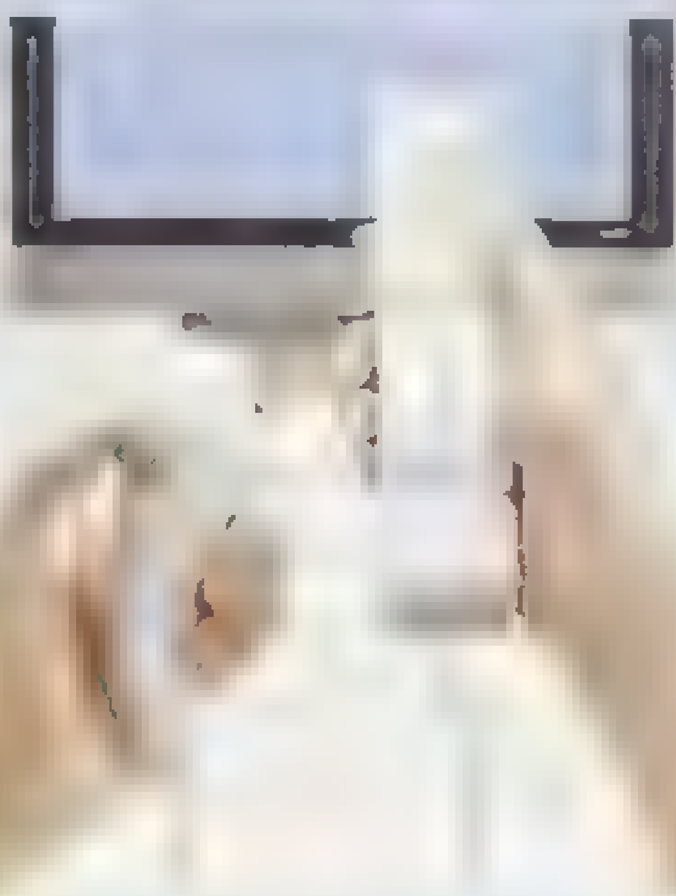
宝丽莱80GB掌机

美国宝丽莱(Polaroid)在CES上展出了一款容量高达80GB的PMP(Portable Media Player，便携媒体播放器)。这款产品采用了16:9的宽屏幕，在造型上类似于PSP，有标准的掌机按键配置，方便用户的游戏需求。不过宝丽莱并未公布处理器、解析度、相关游戏等细节消息。该产品预计将于秋季上市，售价为600美元左右。



模仿"革命"的PS2控制器

任天堂对于"革命"另类控制器最大的担忧就是其创意是否会被抄袭，若是在其他平台上也出现类似的控制器，"革命"的优势将不复存在。CES展上，一家叫做SplitFish的小公司公布了一款类似"革命"控制器的PS2控制器。"DualFX"也是像"革命"控制器一样分为两个部分，左手部分是类比摇杆和方向键，可以用来控制游戏中人物的移动，右手部分的造型类似于光枪，内置激光定点设备可以侦测控制器的移动，在FPS游戏中可以直接用其控制镜头以及开枪。DualFX的这一功能与"革命"控制器非常相似，虽然功能不及"革命"丰富，在实际测试时操作感也不是很好，但这样一款产品的诞生至少证明了其他游戏平台同样可以实现"革命"的游戏玩法。通过今后的技术改良，或者由SCE官方研制类似周边，或许可以得到大规模推广。该产品将于3月发售，售价为60美元。



▶DualFX的操作方式与革命类似，不过技术尚未成熟。

滑盖式掌机"G10"

韩国Reigncom公司旗下的知名MP3品牌"iRiver"公开了一款滑盖式掌机"G10"。这是一款基于PPC架构的掌机，拥有800×480分辨率的超大液晶屏，内置4GB硬盘，采用Windows Mobile 5.0操作系统，具备3D图形处理器和Wi-Fi无线网络功能，是一款功能极为强大的掌机。



▲将屏幕上滑就露出了操作按键部分。





游戏情报站

- 新闻
- 新作短波
- 新闻评论

栏目主持 星夜

GAME NEWS STATION

2005年日本游戏销量百强公布，任天堂成最大赢家

特报 NDS日本疯狂热销，圣诞商季任天堂以绝对优势胜出

《FAMI通》最近公布了2005年度(2004年12月27日～2005年12月25日)的日本地区游戏销售前100名。由于NDS游戏的热销，任天堂成为大赢家，前10款最畅销的游戏中有6款都是NDS游戏。在圣诞商季期间(12月19日～25日)，NDS在日本的销量达到惊人的59.8万台，导致日本全境NDS的全线缺货。同一时期PS2、PSP、GBM、X360等所有其他主机加起来的总销量也只有35.7万台。目前NDS的全球出货量已经达到1300万台。在2005年日本游戏销量百强中，PS2占51款，NDS占19款。任天堂游戏总销量为1103万套，成为最大赢家；其次是Bandai的553万套(11款)，Konami为508万套(7款)，SCE为409万套(8款)，Square Enix为359万套(9款)，Namco为336万套(8款)，Capcom为330万套(9款)，SEGA为277万套(5款)，Banpresto为232万套(5款)，Pokemon为229万套(7款)。

2005年日本游戏销量百强

统计时间：2004年12月27日～2005年12月25日

名次	游戏名	平台	销量(套)
1	来吧！动物之森	NDS	116万9757
2	GT赛车4	PS2	106万1341
3	锻炼大脑的成人DS训练	NDS	101万1341
4	任天狗	NDS	96万5665
5	胜利十一人9	PS2	92万3288
6	真·三国无双4	PS2	91万7985
7	轻松头脑教室	NDS	87万5371
8	宠物蛋小小小卖店	NDS	77万0391
9	王国之心Ⅱ	PS2	73万7652
10	马里奥赛车DS	NDS	66万9575
11	龙珠Z3	PS2	64万2424
12	甲虫王者 通向伟大冠军之路	GBA	62万9902
13	第3次超级机器人大战α	PS2	60万2695
14	龙珠Z 电光石火	PS2	53万2690
15	口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队	NDS	52万1380
16	口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之救助队	GBA	51万7484
17	瓦里奥制造 摸摸乐	NDS	50万5054
18	胜利十一人8 网络进化版	PS2	48万8242
19	JUMP全明星大乱斗	NDS	46万4076
20	FC MINI超级马里奥兄弟	GBA	45万7505
21	浪漫沙加 吟游诗人之歌	PS2	45万4657
22	超级马里奥64DS	NDS	44万7505
23	深渊传说	PS2	44万0255
24	机动战士高达 一年战争	PS2	43万6411
25	实况力量职业棒球12	PS2	43万3535
26	洛克人EXE6	GBA	43万2118
27	机动战士高达SEED 连合对扎夫特	PS2	41万7191
28	生化危机4	PS2	37万0590
29	真·三国无双4 猛将传	PS2	35万5296
30	神话传说	PS2	34万2779
31	马里奥聚会7	NGC	32万9633
32	口袋妖怪 绿宝石	GBA	31万9837
33	铁拳5	PS2	31万7357
34	勇者斗恶龙VIII	PS2	30万7552
35	轻松游戏大全	NDS	30万1809
36	银河游侠	PS2	29万9310
37	凡人物语	PS2	29万3413
38	鬼泣3	PS2	28万1025
39	触摸卡比	NDS	27万6418
40	大众高尔夫 携带版	PSP	26万8173
41	王牌机师A.C.E. 异世纪传说	PS2	25万4527
42	马里奥聚会GBA	GBA	24万1721
43	大都技研柏青嫂模拟机 吉宗	PS2	24万1721
44	格兰蒂亚Ⅲ	PS2	23万3886
45	怪物猎人 携带版	PSP	23万3783
46	火影忍者 激斗忍者大战4	NGC	23万3107
47	如龙	PS2	23万2650
48	怪物猎人G	PS2	23万2239
49	口袋妖怪DX	NGC	23万2186
50	生化危机4	NGC	22万0799
51	口袋妖怪方块	NDS	21万5088
52	火影忍者 最强忍者大集结DS	NDS	21万2655
53	捉猴啦3	PS2	21万2534
54	马里奥棒球	NGC	21万1661
55	洛克人EXE5 布鲁斯小队	GBA	21万1099
56	潜龙谍影3	PS2	20万9674
57	龙背上的骑兵2	PS2	20万3336
58	口袋妖怪 火红/叶绿	GBA	20万2800
59	胜利十一人9 无所不在	PSP	20万2176
60	实战柏青哥必胜法 北斗神拳	PS2	20万1367
61	捕捉！触摸！耀西！	NDS	19万7337
62	真·三国无双	PSP	19万5473
63	星际火狐Assault	NGC	19万5074
64	FF&DQ大集合	PS2	19万4673
65	洛克人EXE5 卡尼尔小队	GBA	19万4772
66	火影忍者 究极的英雄3	PS2	19万4372
67	永恒传说	PSP	19万3458
68	火影忍者 漩涡忍传	PS2	19万1077
69	汪达与巨像	PS2	19万0916
70	瑞奇与叮当4	PS2	17万7773
71	荒野兵器4	PS2	18万6221
72	DS脑力训练PSP	PSP	18万5199
73	大都技研柏青嫂模拟机 押忍番长	PS2	18万4440
74	机动战士高达SEED CE世纪	PS2	18万1576
75	超级机器人大战J	GBA	18万0503
76	高达 真实险谭	PS2	18万0388
77	泪之指轮传说 贝里克物语	PS2	17万7202
78	史莱姆总动员2	NDS	17万6218
79	职业棒球之魂2	PS2	17万5660
80	口袋妖怪DASH	NDS	17万1286
81	战国BASARA	PS2	16万7445
82	龙珠Z 舞空烈战	NDS	16万5599
83	超级机器人大战OG2	GBA	16万4884
84	Simple 2000系列 地球防卫军2	PS2	16万4588
86	山脊赛车	PSP	15万8265
87	火焰纹章 苍炎之轨迹	NGC	15万6413
88	召唤之夜外传 黎明之翼	PS2	15万3862
89	重生传说	PS2	15万2551
90	桃太郎电铁15	PS2	14万9550
91	樱大战V	PS2	14万4668
92	天外魔境3	PS2	14万4451
93	超级碧奇公主	NDS	14万2684
94	火影忍者 激斗忍者大战3	NGC	13万9212
95	最终幻想IV Advance	GBA	13万4148
96	NamcoXCapcom 梦幻大决战	PS2	13万1815
97	摔角玫瑰	PS2	12万9021
98	棒球人生2005	PS2	12万8221
99	比波猴学院	PSP	12万7679
100	圣斗士星矢 圣域12宫篇	PS2	12万7509

*注：以上游戏为2005年内销量，不一定代表总销量。

2005年美国游戏市场规模创新高

特报 2005年电视游戏总销售额达105亿美元

2005年秋冬季期间，美国游戏业一直有各种不利消息传出，市场统计数据也显示出10月和11月份市场规模严重萎缩，加上X360的严重缺货，让人感觉美国游戏市场整体规模正开始萎缩。然而根据最近NPD Group的统计数据显示，2005年美国游戏业不仅没有萎缩，反而创造了历史新高。

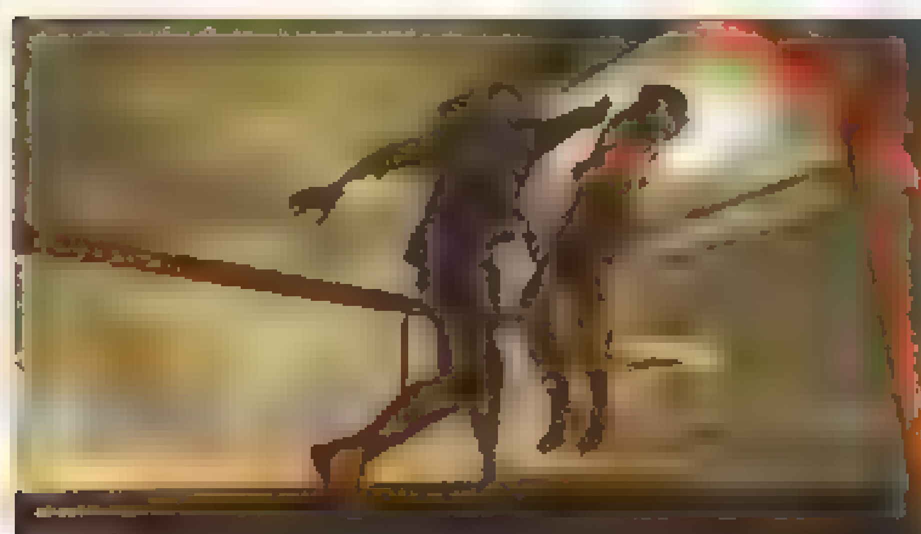
虽然电视游戏市场在向次世代过渡的过程中销售额有所下滑，然而由于PSP和NDS的持续热销，掌机市场贡献了14亿美元的销售额。GBA实力仍然雄厚，GBA游戏占掌机游戏总销量的64%。2005年美国电子游戏产业的总规模为105亿美元，比2004年提高了6%，超过了2002年的103亿美元，创造了新记录。

2005年美国电子游戏销量TOP10

1	麦登NFL 06	PS2	EA	290万
2	口袋妖怪 绿宝石	GBA	任天堂	170万
3	GT赛车4	PS2	SCEA	150万
4	麦登NFL 06	Xbox	EA	120万
5	NCAA Football 06	PS2	EA	110万
6	星球大战 战斗前线2	PS2	LucasArts	100万
7	MVP Baseball 2005	PS2	EA	97万
8	星战前传3	PS2	LucasArts	[illegible]
9	NBA Live 06	PS2	EA	[illegible]
10	乐高星球大战	PS2	Eidos	90万

PSP《分裂细胞 精华》春季上市

软件 浓缩系列精华！PSP版《分裂细胞》公布



育碧于去年年初透露其正在开发PSP版《分裂细胞》，日前本作终于正式公布。《分裂细胞 精华》(Splinter Cell Essentials)将于今年春季发售，一些零售商的消息指出最有可能的发售时间为3月中旬。

正如其名所示，本作将会浓缩系列的精华。根据育碧提供的初步消息，本作将会从《分裂细胞4 双重间谍》的结局开始，游戏过程中将会以回忆的方式将玩家带到过去，讲述《分裂细胞》第一作之前，山姆·费舍尔在海豹突击队效力时的故事。游戏内容穿插了整个系列的一些重要任务，从另外的角度补充之前未提及的剧情。有一些关卡是直接借用了之前家用机版的开发成果。系统上并没有太大变化，之前出现的所有武器和道具都会收录，并且还有全新道具。本作将会利用PSP的无线通信功能，实现类似于《明日潘多拉》的间谍对间谍多人游戏模式。本作将会与PS2版《双重间谍》联动，借此获得隐藏要素。



▲作为一款掌机游戏，本作的画面实在是非常惊人。

《孤岛惊魂 本能》两款新作公开

软件 《孤岛惊魂 本能》移植X360，Xbox续章公布

育碧日前宣布将会在春季推出《孤岛惊魂 本能》的两款新作，分别为Xbox上的《孤岛惊魂 本能 下一章》(Far Cry Instincts Next Chapter，暂名)以及X360的《孤岛惊魂 本能 掠食者》(Far Cry Instincts Predator)。



Xbox的"下一章"是之前大受好评的《孤岛惊魂 本能》的资料片，将会讲述新的故事，出现新角色，并且采用了崭新的游戏系统。而X360版《孤岛惊魂 本能 掠食者》除了收录《本能》的全部内容外，也将会收录"下一章"的内容，并针对X360的机能加以强化。

《孤岛惊魂 本能》是Xbox上画面最出色的游戏之一，育碧蒙特利尔制作室将PC原作的CryEngine进行改进，用机能有限的Xbox呈现了巨大的丛林环境。X360版将会在画面上进行大幅强化，将原作无法体现的细节表现得淋漓尽致，AI以及同屏敌人数量也会更多。



追梦的候鸟！《荒野兵器5》公布

软件 庆祝系列十周年，SCE公开《荒野兵器5》



1996年12月10日，SCE在PS上推出了一款叫做《荒野兵器》的西部风格RPG，受到了不少玩家的欢迎，并且在美国也大获好评。为了纪念系列诞生十周年，SCE日前在《荒野兵器》的官方网站上公开了系列第五作《荒野兵器 第五先锋》(Wild Arms The Vth Vanguard)。SCE并未公布本作的发售时间，不过在网站FLASH中写着："三月的风与四月的雨带来五月的花"，不知道是否暗示着本作将于5月发售。

本作仍由Media Vision开发，SCE在官方网站上简要介绍了本作的世界观。本作的世界观与前作基本相同，仍然发生在法尔盖亚星球，这颗星球正在慢慢地失去绿色的生机，逐渐变为废墟。严酷的环境与残暴的怪物威胁着人们的生命，这颗星球上的人们挣扎于生死边缘。在这样的荒野世界中，有一群寻求刺激和梦想的冒险家。他们被叫做"侯鸟"。

《战国BASARA2》年内华丽登场！

软件 原班人马打造《战国BASARA2》正式公布

《战国BASARA》是动作游戏名门Capcom挑战"《无双》系列"的动作游戏，虽然第一作由于经验不足还存在不少问题，不过已经呈现出极强的可塑性。Capcom不久前也宣布将于2月9日推出廉价版《战国BASARA》，希望以2940日元的超低售价吸引更多玩家。

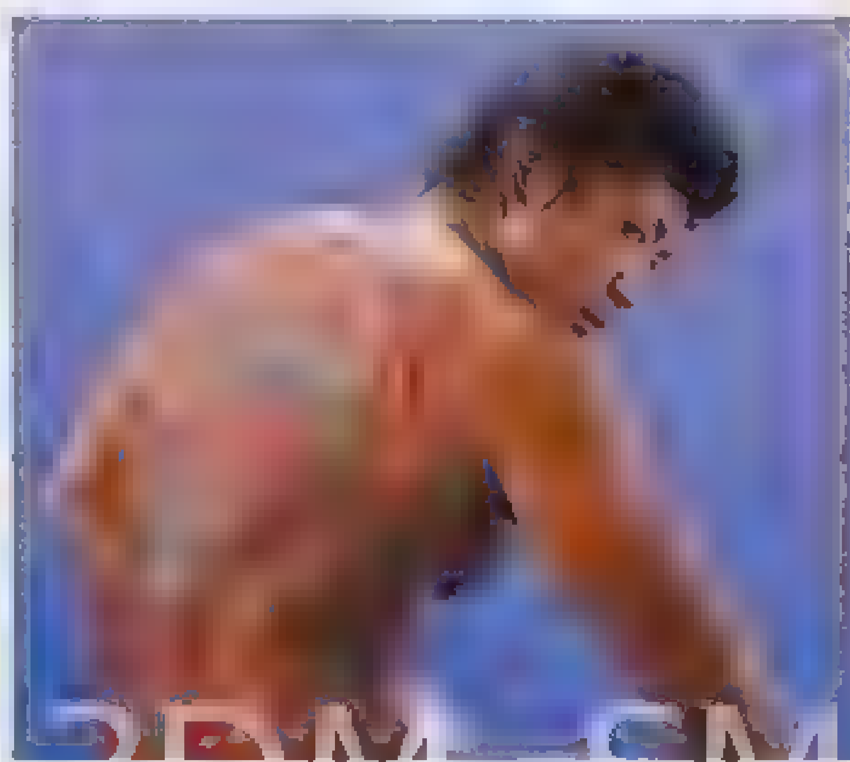


如今Capcom正式公布将会在年内推出《战国BASARA2》。本作由前作的原班人马打造，人设为《鬼泣》的土林诚，制作人为《生化危机4》的小林裕幸，游戏监制则是《P.N.03》的山本真。目前公开的官方网站上公开了本作的重要武将前田庆次，其手持巨刀的形象极具魄力。

DVD电影版《如龙 序章》公布

特报 真人演绎，《如龙 序章》DVD 3月上市

由驰星周担任剧本监修，名越稔洋制作的《如龙》是一款剧情相当出色的动作冒险游戏，如今真人演绎的DVD电影版也即将与观众见面。



将于3月24日发售的DVD电影《如龙 序章》售价为4935日元，片长为43分钟。本片讲述主角桐生一马从孤儿成长为"堂岛之龙"的奋斗过程，剧情上是游戏版的前传。该片邀请了知名导演三池崇史，名越稔洋为执行制作。主角桐生一马由船木诚胜饰演，其好友锦山彰由大圣树主饰演，桐生一马青梅竹马的情人泽村由美由前田爱花饰演，风间新太郎由本田博太郎饰演，堂岛宗兵由曾根晴美饰演。

《FFXII》特制主机&手柄齐登场

硬件 SCE公开《FFXII》特别版PS2，相关手柄公布

春季PS2第一大作《最终幻想XII》即将于3月16日发售，为了庆祝这款超大作的发售，SCE宣布将于同日推出一款特别版超薄PS2。这款"PlayStation2《最终幻想XII》套装"的主机型号为"SCPH－75000FF"，机身有"Judge Master"纹章图案。该套装的内容包括主机一部、《最终幻想XII》一套、DUAL SHOCK 2手柄一支、AV线、电源以及支架，还有一个特制手机挂饰。该套装为开放价格。



此外，知名周边生产商罗技也将于3月16日推出一款《最终幻想XII》特制无线手柄。该手柄采用了2.4GHz无线技术，使用3颗3号电池，震动模式下可连续使用50小时，非震动情况下可使用100小时。其含电池重量为260克。这款特制手柄定价为4980日元。



高性价比行货增亮版SP上市

硬件 神游推出更节电、显示效果更出众的增亮版SP

本月神游公司再次带来惊喜，正式在中国大陆推出了行货增亮版SP。目前全球只有美国和中国发售了此版升级主机。与旧版SP相比，神游的增亮版SP在效果与成本明显提升的情况下，售价却保持不变，性价比极高。



顾名思义，增亮版SP拥有一个引以为傲的新屏幕，与以往的侧光SP主机相比，在增亮版SP上显示的GBA游戏画面色彩饱和不失真，同时两级亮度调节使得屏幕亮度更能适应各种室内外环境。增亮液晶屏带来的另一个好处是，配合iQue播放君等配件使用，在观看MP4影片时原本的灰朦感一扫而光，取而代之的是清晰鲜亮的播放效果，视觉十分舒服。

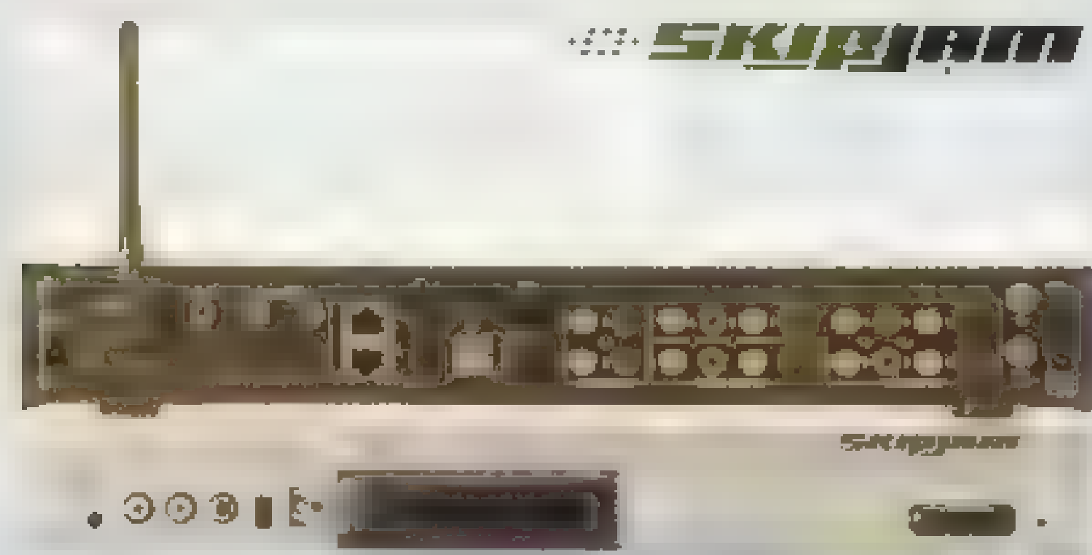
至于部分玩家担心的增亮版SP电池续航能力是否会减弱的问题，经测试这种担心是多余的，因为增亮版SP在节电方面也有所增强，其电池续航能力甚至比旧版SP还要长出2－3小时！

根据iQue方面透露，此次上市的增亮版一共有三种颜色，分别为最受欢迎的铂金色、海蓝色、玛瑙黑，使得玩家有更自由的选择，同时购买行货不但有安心的包修，也没有水货的电源烧机等后患，更重要的是不必担心买到翻新机，春节将至，行货增亮版SP是喜爱GBA游戏玩家的不二之选。

新闻短波

X360超大外接硬盘

专门生产影像剪辑及存储器材的SkipJam公司日前宣布将会为X360推出外接网络影像存储装置，其硬盘最大容量将可能达到3TB(3072GB)。该存储装置的原理与Window Media Center相同，用户可以通过X360以网络流媒体的方式播放存储到该设备中的影音文件。



《死或生4》恶性BUG

《死或生4》发售后不久随即传出恶性BUG的消息，不断有玩家反映该作存在清除记录的恶性BUG。Tecmo方面随后承认《死或生4》部分软件确实存在BUG，目前正在与微软技术人员商讨解决方案。

《分裂细胞》电影原创剧情

小说版《分裂细胞》作者Raymond Benson日前透露，电影版《分裂细胞》的剧本将会是完全原创的，并非以游戏系列或小说版的剧情为基础。

Level-5次世代新作

Level-5社长日野晃博日前透露，Level-5在接下来的这段时间里将会专注于PS3游戏开发，具体情况未明。

《致命格斗：末日战场》

Midway目前正在开发"《致命格斗》系列"最新作《致命格斗：末日战场》(Mortal Kombat：Armageddon)。本作将会回归原点，有超过60名战士可以选择，每个角色的终结技超过20种。玩家还可以创建一名自己的战士。本作将于年内发售。



育碧开发《忍者神龟》

由香港动画公司Imagi Animation制作、华纳发行的全CG动画电影《忍者神龟》将于2007年上映，日前育碧宣布获得了该片游戏版的发行权，将于电影上映同期推出游戏版。



《前线任务》系列销量

Square Enix宣布，2005年12月底推出的《前线任务5 战争的伤痕》出货量已经达到20万套。至此，该系列在诞生十周年之际销量终于突破了300万套。该系列迄今为止总共推出了9款作品。

《彩虹六号 关键时刻》



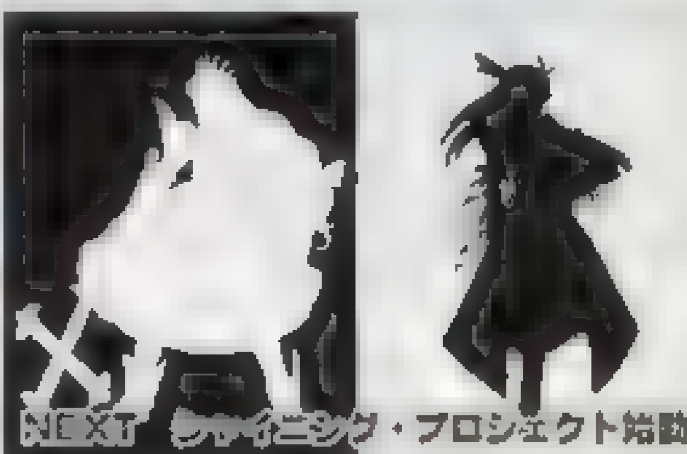
育碧宣布将于春季推出PS2和Xbox版《彩虹六号 关键时刻》(Rainbow Six Critical Hour)。本作收录了由FANS精选的7大任务，多人游戏有16个关卡，可选武器有23种。

亚马逊畅销游戏

知名网络零售商亚马逊(Amazon.com)宣布其在2005年圣诞商季期间共卖出了1.08亿件商品，12月12日当天平均每秒有41笔订单。游戏仍是今年圣诞最畅销的商品，销售情况最好的是《马里奥聚会7》、《文明4》和《帝国时代3》。主机销量最高的是珍珠蓝GBA SP、PSP超值包以及电子蓝NDS。

《光明》新作

世嘉"《光明》系列"官网日前预告将于1月27日公开一款系列新作，不过目前没有任何详细消息。



PS2/PSP《OutRun 2006》

世嘉日前宣布将会在PS2和PSP上推出《OutRun 2006：Coast 2 Coast》，本作基于之前Xbox版的《OutRun 2》开发，新增了两辆赛车，并且加入了街机强化版《OutRun 2 SP》新增的15条赛道。PSP版支持6人无线联机游戏，并且PS2和PSP版有连线互动隐藏要素。本作将于3月份发售。



革命"虚拟主机"游戏下载服务

特报 任天堂经典游戏下载服务界面原型首次公开

任天堂曾经表示，"革命"将会有丰富的网络功能，玩家可以在网络上下载任天堂的经典游戏。最近市场调查公司Zanthus接受任天堂的委托对"革命"的游戏下载服务进行了在线调查，Zanthus根据任天堂提供的资料和大体方向设计了"虚拟主机"的用户界面。虽然该界面并不代表其真正的最终造型，不过基本涵盖了该服务的主要内容。任天堂将会根据此项调查的结果进行界面和游戏价格的最终调整。



▲这是革命的主界面，按控制器的"Home"键应该可以进入该页面。"Virtual Console"一项即虚拟主机服务。



▲进入虚拟主机服务后，出现了主机选择画面，有三种主机可以选择，分别为：NES(FC)、SNES(SFC)和N64。



▲随后进入到游戏选择画面，可以看到游戏的购买采用点数制。目前暂定的大致价格为FC游戏2.99美元、N64游戏19.99美元。



▲选定游戏后会进入该游戏的简介画面，可以看到有"购买"和"租赁"两种价格标准，"租赁"可能是下载后的游戏只能在限定期间内才可正常运行。



▲游戏下载中的画面，下载后的游戏存放到"My Library"中。任天堂将提供会员制，每月14.99美元(暂定)可试玩所有游戏。

台湾X360中文化大潮即将来临

事件 《仙剑》、《轩辕剑》等将推出X360版



1月9日，台湾微软在台北举办了"Jump in! Xbox 360记者会"，正式公布了台湾版X360的发售计划。台湾版X360的售价为13888新台币(约人民币3500元)，简装版售价为10888新台币(约人民币2700元)，台湾版X360将于3月2日发售。提前预订的玩家将有机会获得《哥谭赛车计划3》的特制主机面板。台湾微软还将推出内含无线手柄和《凯密欧传奇》的"X360超值组合"，其售价为2550新台币，限量推出1000套。

大宇、第三波、昱泉等十家第三方游戏公司公开了X360的游戏发展计划，X360游戏庞大的中文化前景让人十分期待。最让人关心的是大宇对于X360的支持。除了之前公布的《大富翁》外，中文武侠RPG的泰山北斗《仙剑奇侠传》和《轩辕剑》也确定将会在X360上推出。此外，台湾光荣也表示将会在台湾推出《真·三国无双4 Special》，并且中文化的可能性极高。

台湾微软家庭娱乐事业部协理周文英表示，台湾版X360首发共有15款游戏，其中8~9款都会中文化，包括《死或生4》、《完美黑暗 零》等。未来由微软发行的游戏都将尽可能推出中文版。X360台湾专用机的游戏分区与日本相同，DVD电影则是分为第三区。游戏标准售价为1390新台币，预计到6月底之前将会推出40款游戏。



流言板

NDS-SP?



▲"NDS-SP"的造型会是这样的吗？(以上为网上流传的假想图)。

不久前任天堂的Reggie Fils-Aime曾经暗示NDS将会进行重新设计，不久后《FAM通》报道目前任天堂的某主机正在重新设计中。最近又有较为可靠的消息称，轻薄化设计的NDS SP即将公布。据称该主机不仅在造型上将会更轻薄、更时尚，液晶屏幕的质量也会大幅提升，可视角度大大提高。此外NDS-SP的十字键也将会改为初代FC的风格，电池使用时间将会更长。任天堂的每一部掌机必然都有改良版新型号，造型巨大的NDS肯定会有后续新型号，现在的疑问是，这款改良版NDS将于何时发售？

可信度 ★★★★☆

PSP年内目标2000万?

三星半导体事业部总裁黄昌圭近日在接受记者采访时透露，索尼目前正通知合作生产伙伴将会在今年之内出货2000万台PSP(单年出货量)！三星的NAND闪存芯片广泛应用于各种便携娱乐设备，其最大需求者就是PSP和iPod。之前苹果向三星订购了5亿美元的NAND，而索尼的订单金额还要更大。目前索尼对于年内卖出2000万台PSP的目标并未发表评论。PS2全球上市第二年的出货量约为1800万台，而PSP目前的出货速度比PS2更快，因此第二年出货2000万台的目标还是很有可能达成的。

可信度 ★★★★☆

本期关注数字

X360销量130万

知名投资银行高盛的分析家Richard Sherlund估计，X360在2005年内只卖出了130万台，目前X360的月产量为60~80万台之间。美银的分析家Gary Cooper认为，X360将无法达到300万台的初期销售目标。随后，《金融时报》报道微软已经放弃了90天内卖掉300万台X360的目标。对此Peter Moore解释说："X360是一台有1700多个组件的复杂设备，轻微的问题都会导致整个生产速度放慢"。微软需要一段时间才能将新建的工厂投入运作。

13.5亿 英镑英国游戏市场

英国娱乐休闲软件发行商协会ELSPA日前公布了2005年英国游戏产业的统计数据。2005年英国游戏市场规模微增0.7%，达到了13.5亿英镑。ELSPA同时公布了2005年英国十大热门游戏。

2005年英国十大热门游戏

1	FIFA06	EA
2	职业进化足球5	Konami
3	极品飞车 头号通缉	EA
4	GT赛车4	SCEE
5	星战前传3	LucasArts
6	FIFA街头足球	EA
7	星球大战 战斗前线II	LucasArts
8	横行霸道 圣安地里亚斯	Rockstar
9	金刚	Ubisoft
10	模拟人生2	EA

PSP 百战天虫：公开战争 SLG

Worms: Open Warfare THQ/Team17 美版 2006年3月20日

充满幽默细胞的“百战天虫”们又回来了！


▲游戏画面非常精致，无论是背景还是前景都很漂亮。

“《百战天虫》系列”以其特别的游戏方式以及搞笑的对话风格令玩家为之疯狂，现在这个系列的最新作即将以全新的面貌在PSP上登场了！比起之前系列的2D风格，本作采用了全新的“2.5D”的表现方式，这种表现方式既可以让玩家充分体验3D环境带来的全新游戏乐趣，又不会让玩家受到镜头控制的困扰。游戏的AI引擎经过改良和优化，使得电脑的表现不再傻乎乎，而武器道具等也重新进行过设计，使用起来更加得心应手。游戏的主题界面也经过重新设计，每一个关卡的地形都将是随机生成的。最重要的是游戏专门为掌机PSP做过特别的优化，让玩家玩起来不至于因为屏幕太小或者手持的方式而感到太劳累。另外游戏的多人模式还支持“一机多人”，也就是说你只需要一张游戏盘片就可以让四名玩家通过PSP的无线联机功能进行小规模对战，当然如果四个人都有游戏盘的话，那么就可以进行大规模作战啦！赶快和你的朋友准备好百战天虫吧！ [文：多边形]


▲游戏道具也非常丰富，可选择性非常大。


▲游戏中的特殊道具可以给予敌人强力打击。

多机种 FIFA街头足球2 SPG

PS2/Xbox/NGC FIFA Street 2 EA Sports/EA Canada 美版 预定2006年2月28日

街头对决，足球巨星的摇篮！



继前作《FIFA街头足球》在欧洲大卖之后，EA决定乘胜追击，推出系列续作《FIFA街头足球2》。新作除了会在Xbox、PS2、NGC三大现有家用机平台推出外，还将涵盖掌机平台PSP。与前作一致，EA在新作将继续采取4对4(设守门员)的街头足球对抗形式。街头足球的特点之一，就是空间狭小。这将使得你在任何时间都必须集中精力，因为对抗将在更短暂、更频密的时间内于全方位爆发。新作将针对右摇杆的“自由假动作”系统增添许多你从未见过的技术动作。此外，EA还将善用FIFA的庞大资料库，新作中将收录超过300名顶级球员和20支一流国家队。到时候，大罗、小罗、小小罗，反正一个都不能少。既然是街头足球，那么就一定有全世界闻名的街足圣地，比如足球王国巴西的沙滩和伦敦的Westway体育休闲中心。在前作中只要蓄满必杀槽，就可以使出必杀技(Gamebreaker)。而玩家在新作中更可以施展花样繁多的必杀技，因为我们不但要胜利，还要漂亮地击败对手！ [文：阿迪]



PSP 未名传奇：战士机密 ACT

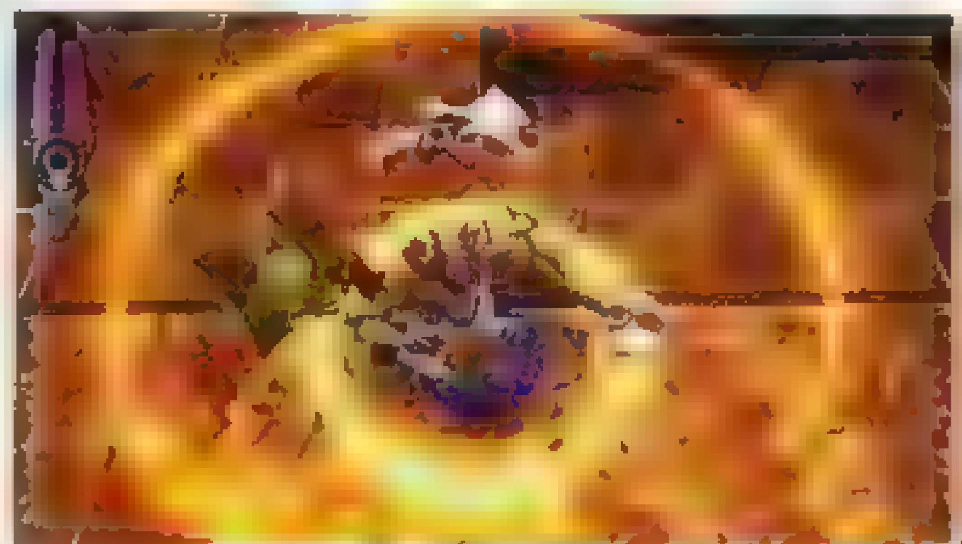
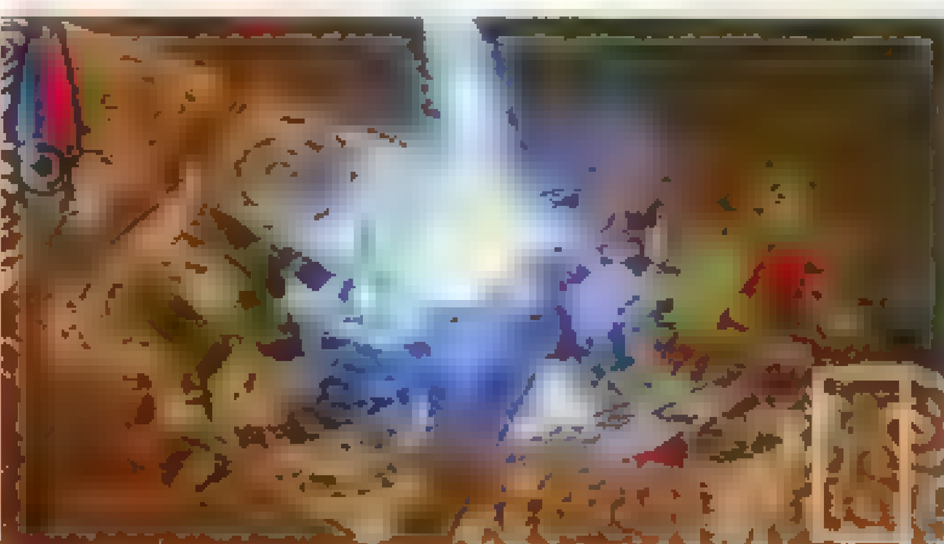
Untold Legends: The Warrior's Code SOE 美版 2006年第一季度

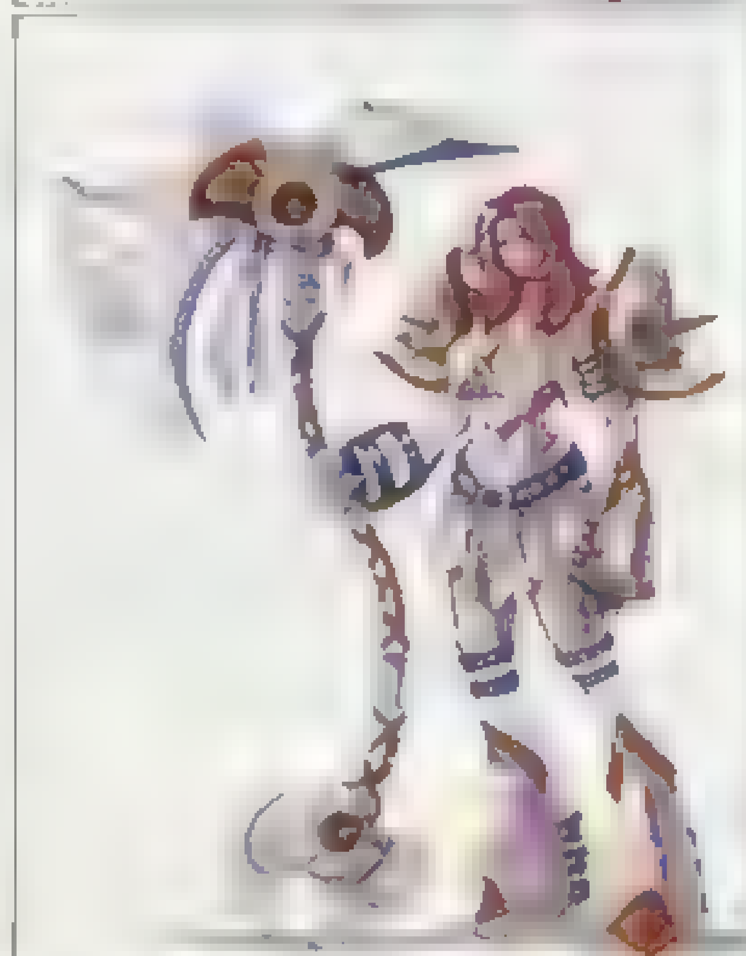
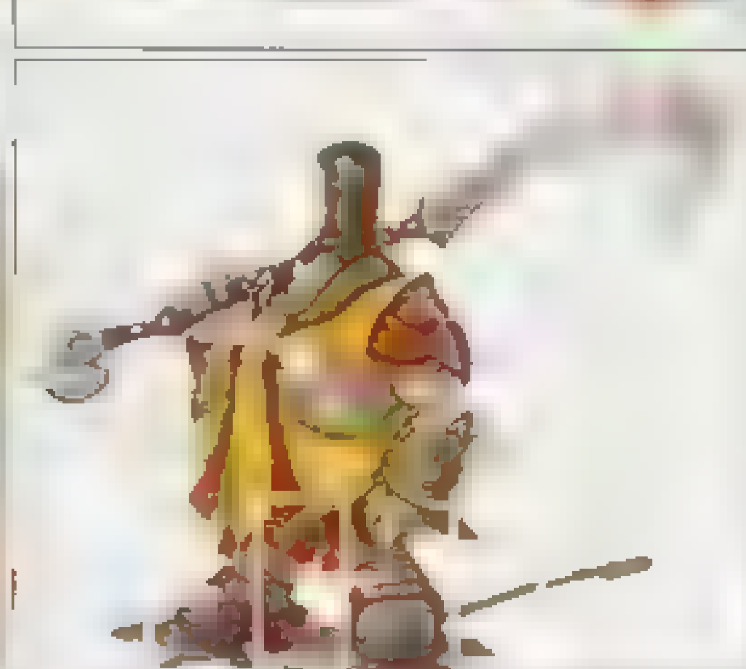
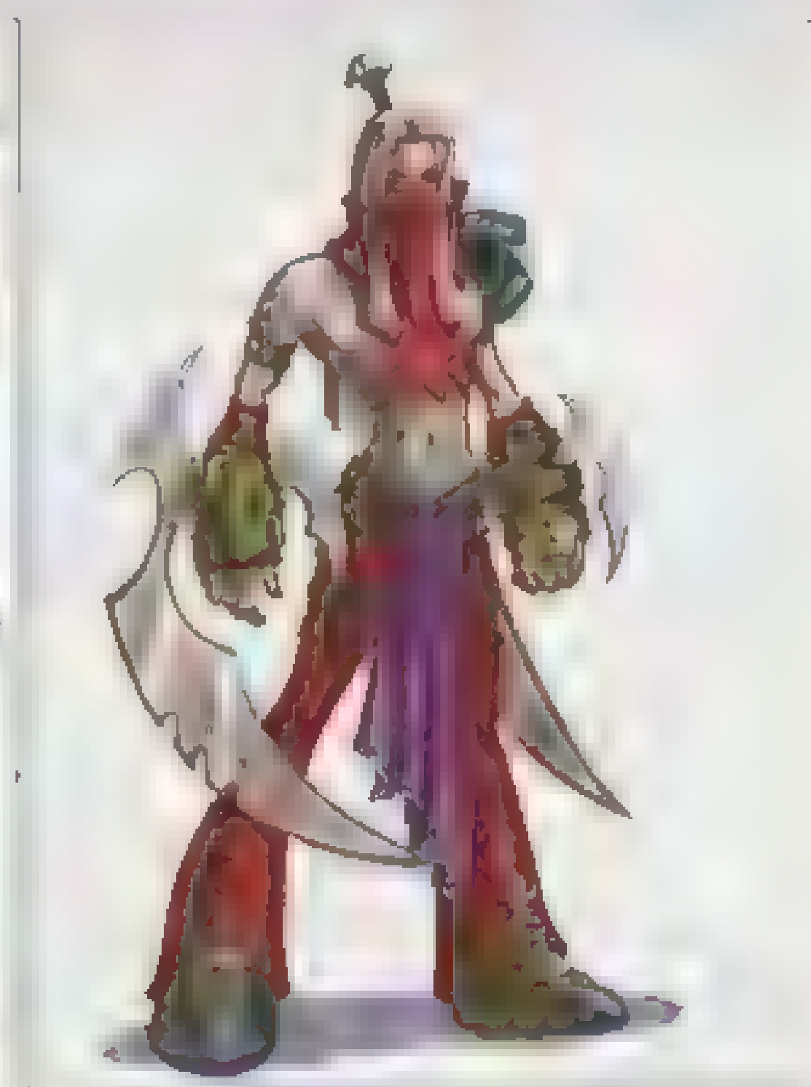
传奇特工超级英雄再战PSP！


▲本作的界面进行了重新设计，玩家可以在这个菜单中为各种能力设置快捷键。

《未名传奇》是PSP上不可多得的传统美式RPG佳作，在该作取得成功之后，索尼网络娱乐再接再厉，希望将其培养成为全新品牌。《未名传奇：战士机密》在继承前作精髓的基础上对各个方面都进行了强化。本作将会更加注重剧情，其单人游戏模式共有5大章节，每个章节又分为6个冒险任务，这其中还穿插了不少分支任务，任务总数多达40个。游戏过程中还穿插了大量剧情动画。本作的任务设计与前作最大的不同之处就是地图不再是随机生成，而是经过制作者预先精心设计的地图。这些地图横跨45个大地区。

本作的可选职业类型共有五种，分别是守卫者、雇佣兵、门徒、徘徊者和密探，玩家可以对每个人物的发型、肤色等进行设定。守卫者倾向于远距离攻击和范围攻击的魔法，雇佣兵为近距离攻击和治疗魔法，门徒主要是魔法能力，密探敏捷度高且善于远距离攻击，徘徊者攻击和撤退都很迅速。每一种职业都有12种魔法。本作的怪物种类有40多种，共有12场BOSS战。多人游戏模式还可以4人玩。 [文：星夜]

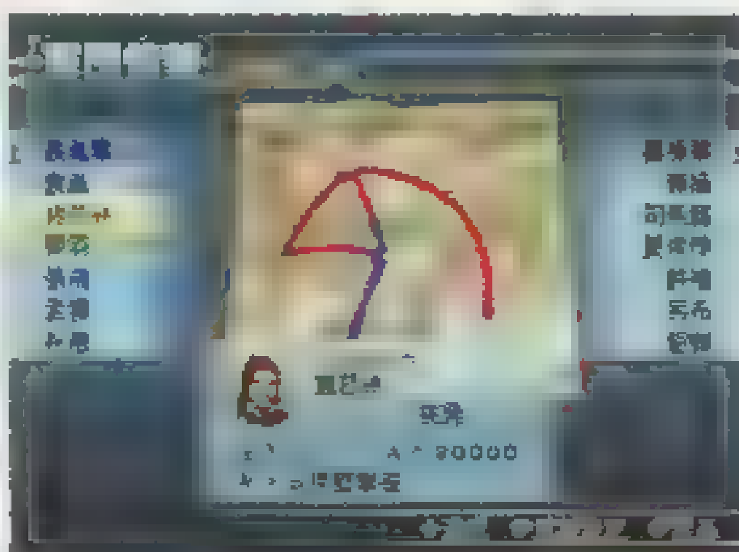





PS2 真·三国无双4 帝国 ACT

真·三国无双4 Empires Koei 日版 2006年3月23日

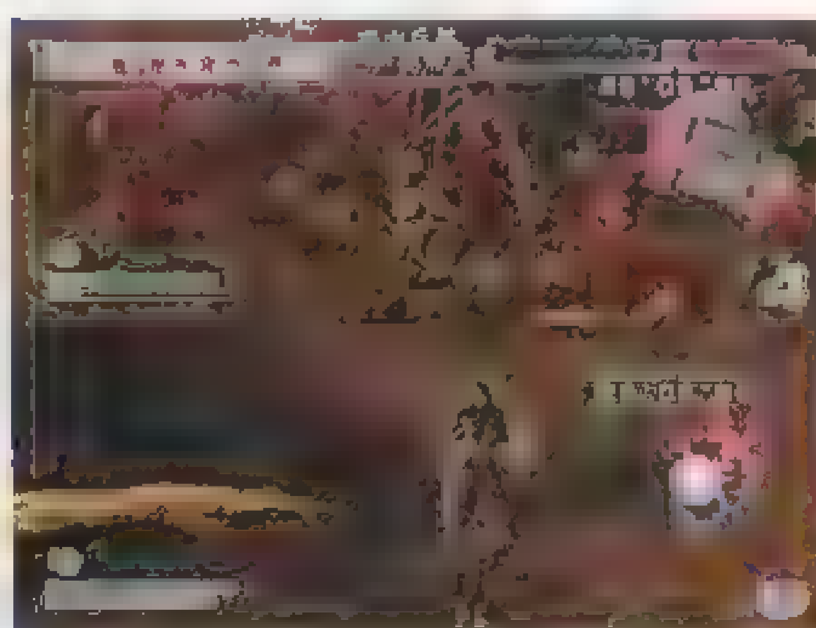
文治武统，三国无双！

早在2004年，光荣就推出过《真·三国无双3 帝国》，由于游戏上市后大受好评，今年果然又故伎重施。《真·三国无双4 帝国》是以2005年2月所发售的《真·三国无双4》为蓝本，加入内政战略成分后演变而来的全新游戏。在《真·三国无双4》中登场的48名武将，在本作中也都会现身。看来光荣很有信心将《帝国》系列化，成为《猛将传》式的新摇钱树。


▲据点依然是战场上最重要的要素。

本作的最大进化就是支持双打，与朋友一起称霸全国不再是梦想，而在前作中只有对战模式支持双打。玩家除了可以亲自控制武将参战，还可以对其他武将下达各种命令，使得战略性大幅提升。

在内政模式中，玩家可以将武将自由地配置在自己的领地上，这样当自己的领地遭到进攻时就可以让守将击退来犯之敌。将自己擅长的武将放在前线扩展领土，还是放在后方进行防卫，全凭玩家调度。 [文：纱迦]


▲双打的引入无疑会令难度大减。

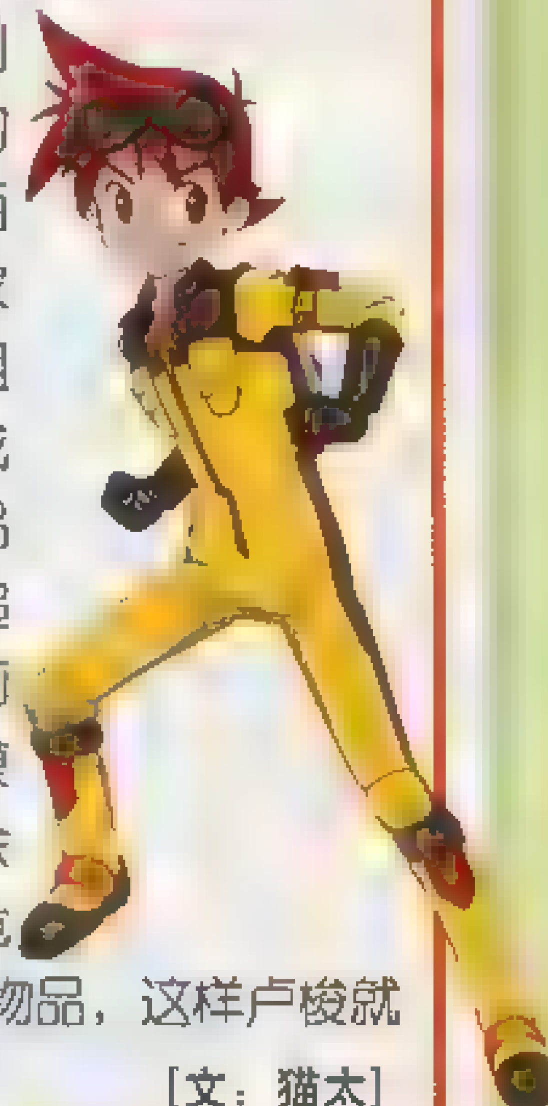

▲由于有了占城设定，大众脸武将价值大增！

NDS 怪盗卢梭 AVG

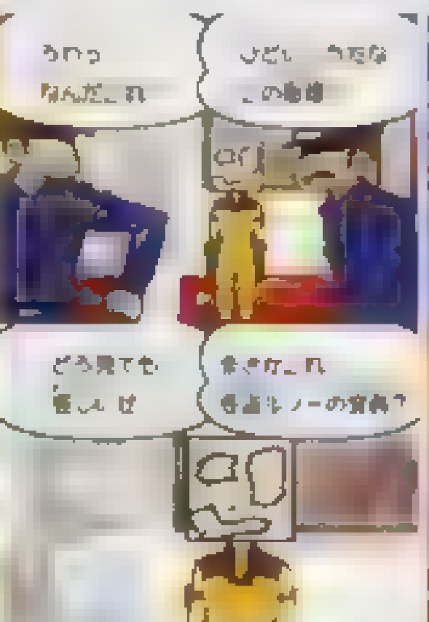
预定2006年发售

用你的画笔帮助怪盗易容吧！

NDS可谓一台能创造出无限可能性的掌机，尤其是利用触控笔在屏幕上画出各种线条并在游戏中表现出来的神奇功能更令无数玩家咋舌。这款从名字看起来相当陌生的新作，也是充分利用了"画笔"功能的创意之作。玩家扮演的是一名富有正义感的小学生流想，由于继承了祖父的怪盗之血，因此在变身成怪盗后，卢梭就能易容成各种东西。游戏的主要内容是玩家帮助卢梭在盗窃物品的过程中，利用易容和其他机智手段摆脱警察们的追击。在易容部分，上屏幕会出现一个方格纸并在里面画有图案，玩家只须用触控笔在下屏幕的相同方格纸上模仿上屏幕的图案绘画就可以完成一次掩饰。此方法将会充分运用在解谜部分。而另一种方式就是在卢梭出现危机时，玩家留意周围的环境并用触控笔点击可以利用的物品，这样卢梭就会根据情况作出行动，是一款相当有趣的游戏。 [文：猫太]




▲对照上方的图案，工整地临摹出一模一样的图就能成功解谜。


▲若是画得太差劲，就会被警察怀疑……


▲在危机时点击上方的吊灯，那么卢梭就会利用其摆脱追击的警察。


▲被警察包围时点击窗户，画出图案后就能易容成窗户躲开警察。

PSP 虹吸战士：黑镜 ACT

Syphon Filter: Dark Mirror SCEA 美版 2006年3月

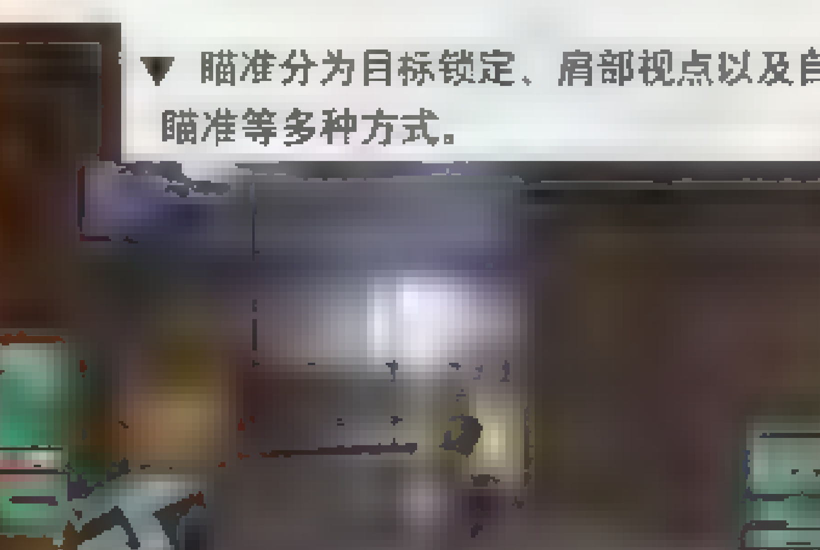
传奇特工超级英雄再战PSP！


▲Logan有各种装备，例如夜视镜和EDSU弱点观测装置。


▲根据暗杀、枪杀等剿灭敌人的方式，游戏会给出六种特工评级。

PS时代末期的"《虹吸战士》系列"在北美极其火爆，人气直逼《潜龙谍影》。可惜到了PS2时代，该系列就一蹶不振。画面黑得一塌糊涂的《虹吸战士 Omega Strain》十分令人失望，不过SCEA并未就此放弃该系列。如今超级特工Gabe Logan将会出现在PSP上。本作在剧情上与"Syphon Filter"病毒毫无关联，Gabe Logan掌管着一个秘密组织，专门执行各种军队无法正面参与的高危险任务。游戏一开始，恐怖组织"红区(Red Section)"占领了阿拉斯加的炼油厂，随着游戏的进行，Gabe Logan将会到世界各地战斗，加入联合国维和部队的任务、压制加里宁格勒的黑手党等等。本作支持最多8人游戏，包含多种多人游戏模式。 [文：星夜]


▲消音手枪是间谍的利器。


▼瞄准分为目标锁定、肩部视点以及自由瞄准等多种方式。

PSP 极品醉车：清扫者 RAC

Juiced: Eliminator THQ/Juice Games 美版 2006年第二季度

把你的对手全速甩在身后吧！

本作的英文名的副标题意为"清扫者"，由此可见本作是一款竞技性极强的赛车游戏。《极品醉车》是已经破产的美国知名游戏发行商ACCLAIM遗留下来的一部作品，在该公司的破产拍卖时，《极品醉车》的版权被THQ购得，本作的PS2版在发售后非常受欢迎，而如今该作也确定将会推出PSP版，不仅会加入新模式和多人游戏内容，并且会有新的赛车和赛道。《极品醉车：清扫者》将会保留家用机版的特色，并将其调整为适合掌机的作品。





玩家将会看到改进的职业生涯模式，而在全新的单人游戏模式中将有两个新场地以及8条新赛道，另外喜欢改造车的玩家可以用100多种新部件改造汽车，开着独具个性的赛车与朋友们一较高下吧！ [文：多边形]



▲可以给自己的爱车做出任何涂装。


▲比赛时的紧张刺激通过特殊效果表现。

GAMES >>>

栏目主持:猫太 >>>

TOP 10 日本游戏周间销量排行榜

★ 2005年12月26日～2006年1月1日

1位 更能锻炼大脑的成人DS训练 NDS

■Nintendo■2005年12月29日发售■ETC■2800日元■上周排位:

本周 414556套

前作在长卖半年后终于突破了100万销量后，新作在跨入2006年前也推出了市场。之所以能拥有如此大的魅力，也许是因为游戏中的问题可以开发大脑的思维，让人变得更聪明吧……

累计:414556套

2位 来吧！动物之森 NDS

■Nintendo■2005年11月23日发售■ETC■4800日元■上周排位:2

本周 205119套　累计:1382228套

3位 马里奥赛车DS NDS

■Nintendo■2005年12月8日发售■RAC■4800日元■上周排位:3

本周 168680套　累计:836479套

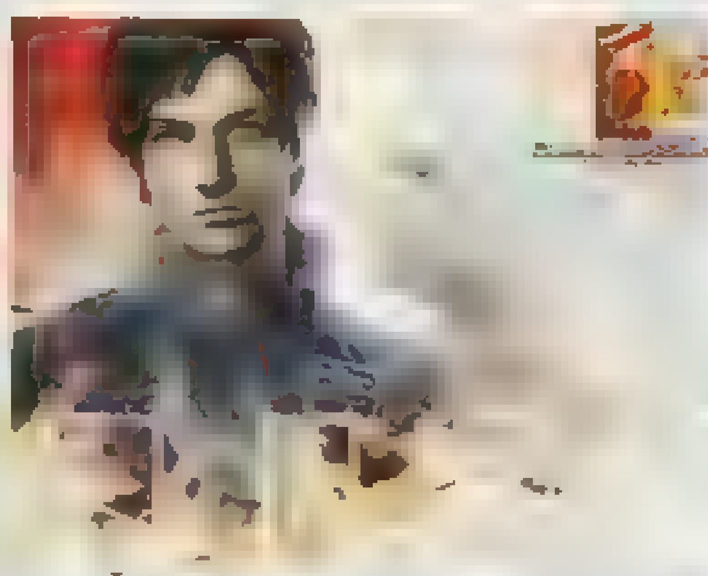
名次	游戏	厂商/发售日	类型/价格/上周排位	本周	累计	机种
4	王国之心 II キングダム ハーツ II	Square Enix 2005年12月22日发售	A·RPG 7680日元 上周排位:1	156837套	884428套	PS2
5	锻炼大脑的成人DS训练 東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング	Nintendo 2005年5月19日发售	ETC 2800日元 上周排位:－	5153189套	约100万套	
6	前线任务5 战争的伤痕 フロントミッション フィフス ～スカーズ・オブ・ザ・ウォー～	Square Enix 2005年12月29日发售	S·RPG 6800日元 上周排位:－	146209套	146209套	PS2
7	马利奥与路易RPG2 マリオ&ルイージRPG2	Nintendo 2005年12月29日发售	RPG 4800日元 上周排位:－	132726套	132726套	
8	灵活脑筋大教室 やわらかあたま塾	Nintendo 2005年6月30日发售	ETC 2800日元 上周排位:－	92789套	约90万套	
9	鸡蛋仔的小小小卖店 たまごっちのプチプチおみせっち	Bandai 2005年9月15日发售	ETC 4800日元 上周排位:7	83433套	约70万套	
10	口袋妖怪 不可思议的迷宫 青之救助队 ポケモン不思议のダンジョン 青の救助队	Nintendo 2005年11月17日发售	RPG 4800日元 上周排位:5	61154套	572908套	

★ 2005年12月19日～12月25日

1位 王国之心 II PS2

■Square Enix■2005年12月22日发售■A·RPG■7680日元■上周排位:

本周 727591套



无论是哪个国家，迪士尼角色们的诱惑确实是无法抵挡了。再加上本作整体质素相当高，在战斗和系统部分都要比前作成熟得多，能在发售后获得如此好的成绩也是理所当然。

累计:727591套

2位 来吧！动物之森 NDS

■Nintendo■2005年11月23日发售■ETC■4800日元■上周排位:2

本周 416132套　累计:1177109套

3位 马里奥赛车DS NDS

■Nintendo■2005年12月8日发售■RAC■4800日元■上周排位:3

本周 302742套　累计:667799套

名次	游戏	厂商/发售日	类型/价格/上周排位	本周	累计	机种
4	火影忍者 究极的英雄3 NARUTO ナルト ナルティメットヒーロー3	Bandai 2005年12月22日发售	ACT 6800日元 上周排位:－	216966套	216966套	
5	口袋妖怪 不可思议的迷宫 青之救助队 ポケモン不思议のダンジョン 青の救助队	Nintendo 2005年11月17日发售	RPG 4800日元 上周排位:7	157786套	511757套	
6	口袋妖怪 不可思议的迷宫 赤之救助队 ポケモン不思议のダンジョン 赤の救助队	Nintendo 2005年11月17日发售	RPG 4800日元 上周排位:6	156430套	512055套	GBA
7	鸡蛋仔的小小小卖店 たまごっちのプチプチおみせっち	Bandai 2005年9月15日发售	ETC 4800日元 上周排位:5	156181套	约60万套	
8	潜龙谍影3 生存 メタルギア ソリッド3 サブシスタンス	Konami 2005年12月22日发售	ACT 6980日元 上周排位:－	103894套	103894套	PS2
9	马利奥聚会7 マリオパーティ7	Nintendo 2005年11月10日发售	TAB 5800日元 上周排位:－	100130套	约30万套	NGC
10	锻炼大脑的成人DS训练 東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング	Nintendo 2005年5月19日发售	ETC 2800日元 上周排位:－	93240套	约90万套	

日本 主机销量 2005

名次	机种	总销量	12月26日～31日	12月19日～25日
1	NDS	434万9890台	39万181台	59万7628台
2	PSP	230万1661台	11万741台	16万1332台
3	PS2	217万5978台	7万8646台	9万7475台
4	GBA SP	78万3064台	1万5998台	3万5764台
5	GBA	62万9360台	447台	906台
6	GBM	41万5088台	1万1234台	1万9261台
7	NGC	22万1982台	1万2579台	3万6646台
8	X360	7万0567台	1万2300台	5674台
9	Xbox	1万2750台	121台	141台

《前线任务5》



《王国之心 II》

TOP 20

GAMES >>>

★统计日期至 2006年1月13日

中国期待游戏榜

本期	游戏名	厂商名	类型	发售日	机种
1	最终幻想XII	Square Enix	RPG	预定2006年3月16日	PS2
2	大神	Capcom	ACT	预定2006年4月20日	PS2
3	新鬼武者 幻梦之晓	Capcom	ACT	预定2006年1月26日	PS2
4	生化危机5	Capcom	AVG	预定2006年发售	[illegible]
5	梦幻之星 宇宙	SEGA	RPG	预定2006年3月30日	PS2
6	塞尔达传说 含光公主	Nintendo	A·RPG	预定2006年发售	NGC
7	女神侧身像 西尔梅娅	Square Enix	RPG	预定2006年发售	PS2
8	鬼泣4	Capcom	ACT	发售日未定	PS3
9	地狱犬的挽歌 最终幻想VII	Square Enix	A·RPG	预定2006年1月26日	PS2
10	.hack//G.U. Vol.1 再生	Bandai	RPG	预定2006年发售	PS2
11	鬼泣3 特别版	Capcom	ACT	美版预定2006年1月24日	PS2
12	异度传说 三章	Namco	RPG	发售日未定	PS2
13	恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团	Atlus	RPG	预定2006年3月2日	PS2
14	星际争霸:幽灵	Blizzard	ACT	预定2006年2月发售	XBOX
15	幻想水浒传V	Konami	RPG	预定2006年2月23日	PS2
16	绝体绝命都市2 被冰封的记忆	Irem	AVG	预定2006年2月23日	PS2
17	怪物猎人2 dos	Capcom	ACT	预定2006年2月16日	PS2
18	圣剑传说DS 玛娜之子	Square Enix	A·RPG	预定2006年3月2日	NDS
19	死魂曲2	SCEI	AVG	预定2006年2月9日	PS2
20	魔塔大陆 咏唱在世界尽头的少女	Gust	RPG	预定2006年1月26日	PS2

TOP 10

GAMES >>>

★统计日期至 2006年1月13日

最期待中文化游戏

本期	游戏名	厂商名	类型	机种
1	最终幻想X	Square Enix	RPG	PS2
2	仙乐传说	Namco	RPG	PS2
3	勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix	RPG	PS2
4	潜龙谍影2 自由之子	Konami	ACT	PS2
5	重生传说	Namco	RPG	PS2
6	最终幻想VII	Square Enix	RPG	[illegible]
7	星之海洋3 直到时间的尽头	Square Enix	RPG	PS2
8	世界足球 胜利十一人系列	Konami	SPG	PS2
9	最终幻想VIII	Square Enix	RPG	[illegible]
10	勇者斗恶龙V 天空的新娘	Square Enix	RPG	PS2

TOP 10

GAMES >>>

欧美游戏排行榜

本周美国游戏销量榜是X360的天下，《死或生4》虽然存在清除记录的恶性BUG，不过仍不负众望地登上了销量榜首宝座，而《使命召唤2》也凭借超高素质销量稳步上升。

英国排行榜

★统计日期至 2006年1月1日～1月7日

本期	游戏名	厂商名	发售日	类型	机种
1	极品飞车 头号通缉 Need for Speed Most Wanted	EA	2005年11月25日	RAC	[illegible]
2	金刚 Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie	Ubisoft	2005年12月2日	ACT	[illegible]
3	FIFA 06 FIFA 06	EA	2005年9月30日	SPG	PS2
4	模拟人生2 The Sims 2	EA	2005年7月17日	SLG	[illegible]
5	职业进化足球5 Pro Evolution Soccer 5	Konami	2005年10月21日	SPG	PS2
6	波斯王子 王者无双 Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	2005年12月9日	ACT	XBOX
7	哈利·波特与火焰杯 Harry Potter and the Goblet of Fire	EA	2005年11月11日	ACT	PSP
8	横行霸道：自由城故事 Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar	2005年11月4日	ACT	PSP
9	刺猬阴影 Shadow the Hedgehog	Sega	2005年11月18日	ACT	PS2
10	荒野神枪 Gun	Activision	2005年11月11日	ACT	XBOX

美国排行榜

★统计日期至 2006年1月1日～1月7日

本期	游戏名	厂商名	发售日	类型	机种
1	死或生4 Dead or Alive 4	Tecmo	2005年12月29日	FTG	[illegible]
2	使命召唤2 Call of Duty 2	Activision	2005年11月17日	FPS	[illegible]
3	极品飞车 头号通缉 Need for Speed Most Wanted	EA	2005年11月15日	RAC	PS2
4	劲爆NFL06 Madden NFL 06	EA	2005年8月8日	SPG	PS2
5	WWE SmackDown! vs. RAW 2006 WWE SmackDown! vs. RAW 2006	THQ	2005年11月14日	SPG	PS2
6	[illegible] True Crime: New York City	Activision	2005年11月15日	ACT	PS2
7	使命召唤2：红一纵队 Call of Duty 2: Big Red One	Activision	2005年11月1日	FPS	PS2
8	荒野神枪 Gun	Activision	2005年11月8日	ACT	PS2
9	波斯王子：王者无双 Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	2005年12月1日	ACT	PS2
10	[illegible] Madden NFL 06	EA	2005年11月16日	SPG	[illegible]

排行榜得奖者名单

统计日期：2005年10月31日～11月14日

获得上期"短信排行榜"MP3大奖的读者手机号码是137****7197。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放

精美礼品得奖者

139****3067	138****7264
139****0687	139****9902
139****2313	138****7122
131****7545	138****0687
137****9774	137****7197
134****0569	139****3245
137****7713	135****0399
134****1194	139****3025
138****7596	138****7264
138****7308	139****9902

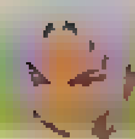
- 邮政信件：兰州[illegible]邮局[illegible]号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730[illegible]
- Email 速递：ucg@[illegible]g.com.cn
- 短信快速：中国移动用户参加"中国期待游戏榜"请发送TP+1～10个游戏名称到3355[illegible]70（联通用户发送到[illegible]），而参加"最期待中文化游戏"的读者请发送到CH+1～10个游戏名称到33557770（联通用户发送到[illegible]）

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦

[illegible]

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价



栏目主持：阿修罗 黄金珍藏×1 热血推荐×0

大家不要奇怪本期“黄金眼”只有1页的篇幅。实际上每年春节前的这段时期都是“青黄不接”的。2005年的大作超大作在圣诞档和新年档已经全部发售了，而2006年的新作群则要在1月底2月初才会纷纷上市。这段时间新游戏少对于我们来说未必就是坏事。大家可以趁着过年休息的这几天补习一下2005年漏掉的作品，或者安心地修养一段时间为2006年的新作做好充分的准备。总之，阿修罗在这里要祝贺所有读者以及天下玩家：春节快乐！

前线任务5 战争的伤痕



黄金珍藏

27

系统强化度 ★★★★★★★★★



沙罗

系列的10周年纪念作品，因此系统方面可谓集系统之大成。不仅保留了前作中新加入的LINK攻击系统，更简化了系统繁琐的操作指令，使那些从未接触过前作的玩家们也能够很快上手。游戏的战斗画面切换非常快，若使用加速功能，战斗会相当流畅。不过，个人觉得游戏的剧情还未到达预想的高度。



阿修罗

本作的确是一款非常出色的S·RPG，总体风格延续了前作的感觉，依然保留了爽快的LINK攻击。无论是从剧情还是画面上来说，本作相对于《机战》更能还原真实战争的感觉，喜欢机器人S·RPG的玩家绝对不应该错过本作。地图上机体过小可能是游戏过程中惟一让人感到不满的地方。



十六夜

本作描述了主人公沃尔塔在“《前线任务》系列”的所在时代所经历的战争和生活。本作在依然沿用4代系统的前提下，更在众多细节方面增加新要素，使游戏的耐玩度得到了提高。本作新加入的生存模式相当富有挑战性，而战前根据玩家的喜好和战斗方式自由选择我方成员提高了游戏的自由度。

■DVD-ROM ■Square Enix ■ … Scars of the War ■S·RPG ■2005年12月29日■1人■无对应周边■123KB以上

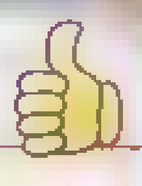
Duel Savior Destiny



22

声优豪华度 ★★★★★★★★★★





十六夜

移植自戏画的著名PC游戏。虽然是“文字类”游戏，但战斗部分非常爽快。战斗方式有些类似《传说》，只是必杀技没有那么丰富，不过连击数可以轻松过百非常痛快。PS2版另一特点就是启用了众多大牌声优，玩家可以在PC、PS2版声优中自由选择，绝对能让恋声的你满意。



邪魔天使

一款移植自PC的A·AVG。与大多数恋爱类游戏一样，本作仍然是以大量的对话以及剧情为主。而战斗部分则类似“《传说》系列”，需要玩家亲自控制主角与敌人战斗。游戏的战斗异常爽快，给人玩《传说》的感觉。游戏中除主角外所有角色都有两套声优可以选择，PS2版声优更是大牌云集。



多边形

比起单纯按键看对话的AVG，本作这样加入了战斗、迷你游戏等要素的系统相对来说是比较讨巧的。就算不喜欢这样要素的人也可以通过选择自动战斗而玩回纯文字的模式，可以说相当体贴。PS2版的声优可谓大换血，阵容极其华丽，对于喜爱这种类型又恋声的玩家来说，本作应该是一个不错的选择。

■DVD-ROM ■Alchemist ■ … ■A·AVG ■2005年 … 日■1人■无对应周边■579KB

洛克人X合集



21



阿修罗

对于《洛克人X》的“粉丝”来说，本作真的是很厚道的。从SFC的初代一直到PS上的6代，外加一作以前没在北美地区发售过的《洛克人赛车》。对于很多希望回顾旧作又苦于找不到游戏和机器人的玩家来说，本作无疑解决了他们的问题。比较可惜的一点是，本作只是“完全收录”，而没有进行重新制作。



猫太

在玩过之前PSP完全重制的《反乱猎人X》后再来看本作不免会觉得厂商有些缺乏诚意。不过，能在一张游戏中同时玩到7部作品，对于FANS来说还是比较划算的。同时发售了NGC版和PS2版，相对来说还是PS2版的手感要好一些，毕竟NGC手柄的设计与SFC相差较大，在玩前3作时感觉比较奇怪。



多边形

Capcom推出大合集作品已经不是第一次了，每次只要稍微加一些新的东西就能吸引很多FANS去购买。相对于之前的《洛克人合集》，本作的隐藏要素更加可怜：只有一些原画以及一款隐藏的赛车游戏。幸好这次的“《洛克人》系列”本身比较出色，相信依然会受到不少爱好者喜爱的！

■DVD-ROM ■Capcom ■Megaman X Collection ■ACT ■2006年1月10日■ … 人■对应机种为NGC与PS2

世嘉拉力2006



18

经典重现度



多边形

除了这个游戏名之外，请问还有哪一点能证明这个游戏和曾经经典的“《世嘉拉力》系列”有关？那辆丰田车在哪里？那位熟悉的导航员在哪里？双人对战模式又在哪里？2006年在PS2上居然还能出现这种赛车游戏也算是奇迹中的奇迹了，这不是我们熟悉的那个“世嘉拉力”，绝对不是！



GOUKI

说实话我不太愿意承认眼前的这个游戏是“世嘉拉力”，我甚至连那辆标志性的TOYOTA赛车也找寻不到。游戏的操作感与系列前作区别很大，沉稳的驾驶感变成了轻飘飘的，导航员的提示音也变得不那么容易识别了。游戏的速度感还不错，但感觉上根本不是在开车，而是驾驶汽垫船在低空滑行。



阿迪

游戏秉承了《世嘉拉力》易上手、速度感强、甩尾爽快等优点，BGM十分好听，节奏感强，曲风明快，很适合竞速游戏。遗憾的是车种还是太少，明显落后于其他同类游戏，另外频繁缓慢的读盘也使得爽快度大减，系统也一如前作，看来要在这上面寻找突破口是制作小组今后必须考虑的问题了。

■DVD-ROM ■SEGA ■Sega Rally 2006 ■RAC ■2006年1月12日■1人■ …

黄金眼 REVIEW
已发售游戏的深度回顾

27

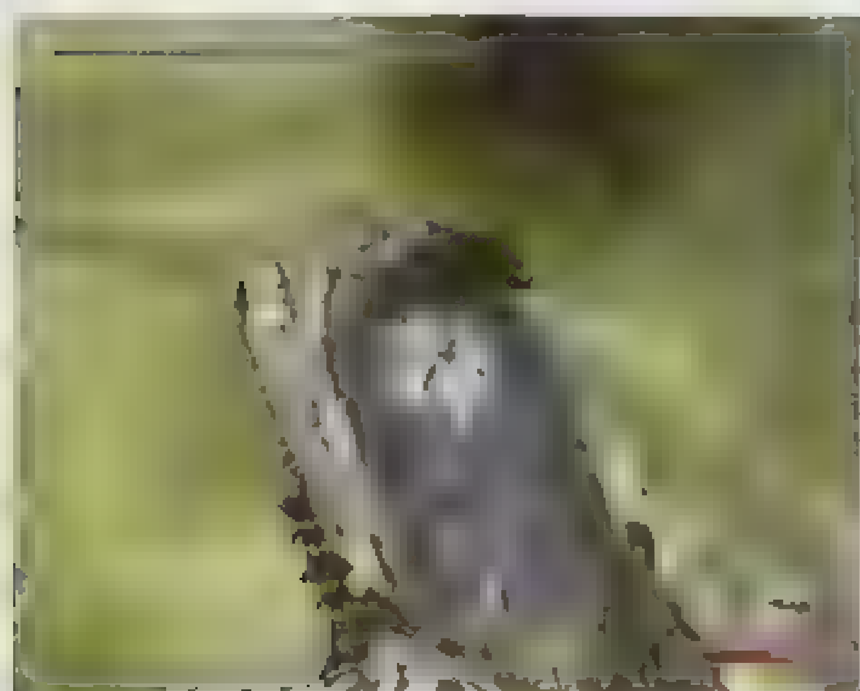
汪达与巨像



文 胜负师

◆游戏时间：13 小时以上

PS2 / DVD-ROM / SCEJ / ACT / 2005年10月27日 / 320KB / 1人 / 无对应周边 / 日版 / 6800日元





广袤的天地，寂寞的勇士，恢弘的战斗，凄美的爱情……这本应是一个很普通的题材，而在《汪达与巨像》中却表现得非比寻常，无怪乎它在日本地区的首周销量就达到11.5万套，这是自2005年1月发售的《凡人物语》之后9个月以来首款首周销量突破10万的原创游戏。

第一个词是天然

以PS2机能下的画面素质来给本作评分那绝对是要打折扣的，而《ICO》制作小组在环境的营造方面的确有过人之处，空旷的平原、深幽的绿林、干涸的沙地、静谧的湖泊、喧嚣的瀑布、沧桑的古迹，而且各个地貌之间的衔接毫无唐突之处，时不时还飞过一只老鹰，爬过一条蜥蜴……无一不透出"天然"二字，让你有时候甚至不想再将游戏继续进行下去，就停留在这片禁忌之地欣赏一下它无限的风光。

第二个词是美丽

再来看踏上这片安静大地的主人公们，游戏虽然没能摆脱俊男美女帅马的俗套组合，但并没有让人对之产生厌恶。美工在人物身上用了近似于"写意"的表达方法，几笔线条就勾勒出汪达和他的爱人与爱马，在写实的环境下更显得突兀缥缈，让那种凄美的感觉始终出现在你心头，女主角的部分处理得相当出色，虽然没有什么动作和台词，而在那背景光线的衬托下更显出一股圣洁美丽之气，为了她而战，怎么会不值呢？

第三个词是绝妙

比起《ICO》中那些猥琐的黑影，十六个风格迥异、宛若城堡般的巨像显然更具魄力，正如它们的命名一样，巨像的设计参考了很多动物的外形，蛮牛、飞鸟、巨蛇、巨龟、山猫等等，同时那硕大的体形也与我们的主人公产生强烈的对比，而巨像的身体结构，可供攀爬的部位，可供休息的部位也都设计得绝妙之极，尽管身材宏伟，但细节方面绝不含糊。

第四个词是沧桑

很奇怪自己形容音乐用上了"沧桑"这个词，可事实上从游戏一开始的那首"To the Ancient Land"响起时就有了这种感觉，汪达为了救回已经死去的爱侣，费尽周折来到了那片禁地，并且又要只身犯险破除另一个更大的禁忌，虽然每次战斗的音乐激昂向上，令人充满了斗志，可一次次胜利过后却是无限的沧桑。

第五个词是脱俗

游戏中另类脱俗的战斗系统是一大亮点，它革了传统动作游戏的新，更革了《ICO》的新！整个流程没有一场杂兵战，玩家要做的就是用剑反射光线，找到巨像后干掉它们。这看似简单实则不然，出色的物理引擎和按键设置会给你强烈的震撼，尤其是爬上巨像时，你就会明白，你依附或站立的这个移动场景其实就是你的敌人，这个感觉太奇妙了。

第六个词是精致

继续说战斗，如果你说这游戏就是一场接一场枯燥乏味的巨像战，那就错了，巨像的外形、大小是多种多样的，这也决定了巨像不同的攻击方式和不同的弱点，它们有天上飞的、水里游的、地上跑的、直接物理攻击或放电的……你就需要仔细寻找它的弱点所在，再想办法攀爬到弱点上进行攻击，甚至有些弱点是在达成一定条件后才会暴露出来的，你会更加体会到关卡设计的精巧。

第七个词是R1

相信玩过《MGS1》电刑部分的玩家还能记得起通过电刑后的一段对白，Ocelot："感觉怎么样？"Snake："挺好，就是右手有些酸。"事实上那时玩家的右手在高速按键后的确是很酸的。而在《汪达与巨像》的战斗中也会给我们这种代入感，在按R1抓着巨像的毛发，随时调整位置攀爬时，自己就是汪达，巨像的每一次剧烈晃动都会让手心出一次汗，不过为了爱人，你会松手吗？R1又死死地将我们连在一起了。

第八个词是多变

巨像的打法绝不止一种，这个可以在通关后的时间挑战模式中体现出来，游戏也因为这个模式从而大大提高了乐趣！由于游戏出色的物理引擎，使得移动的最短时间随机性比较大（名种甩），所以各种技巧性操作，如跳刺、翻滚、蓄力的技巧，包括在巨像特写画面时候的移动等等，都很值得去研究，当你发现了更短时间的挑战方法时，不是很有成就感吗？

第九个词是丰富

当然，在这片禁忌之地除了要击败十六个巨像之外还有许多有意思的事情，时间模式中的各种有趣的道具会大幅度强化汪达的能力，这样在挑战巨像时就又会多出许多创意的打法，你还可以去吃遍这个大陆上的果子来增加自己的体力，隔三岔五地砍条蜥蜴尾巴来提高臂力，直到能够爬上那最高的塔，或者就抓着老鹰去滑翔，所以无论哪种玩家都能从中找到乐趣。

第十个词是凄美

游戏通篇不超过100句台词，甚至对白也说着让人听不懂的语言，就这样向我们讲述了一个凄美的故事。在这个孤独的世界里，那个孤独的战士不断地挑战宿命，却最终被宿命所击倒……没有华丽的词藻修饰，没有动人的CG包装，独特的镜头方式不断地将忧郁渗出，使人的心情随着游戏的进程而沉重，最终被汪达的命运所感动。

第十一个词是汪达

汪达不是什么拯救世界的英雄，只是一个固执的悲情战士，他偷了族中的宝剑，闯入禁地，破坏掉最大的禁忌，目的只是想唤回爱人的灵魂，多尔敏："可能你付出的代价是惨痛的。"汪达："我早有觉悟。"他是知道后果的，最后也不会有什么悬念，每一次战胜巨像后被黑气穿透身体，又深情地望着躺在石床上的爱人，所表达的就是那简单深厚的爱。

第十二个词是巨像

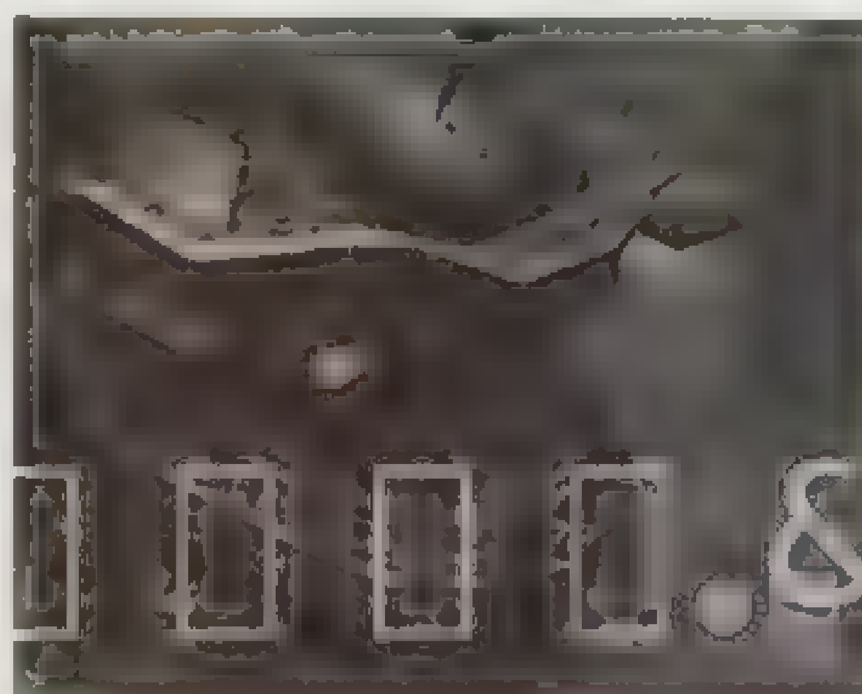
巨像是无辜的，甚至大部分巨像都不会主动对你进行攻击，你可以与它们对望，从眼神明显能看出好奇和善意，本来，惹事的就是我们，为了那小小的目的不得不伤害到它们。每当通关后看到结局一遍又一遍回放巨像四分五裂的残骸，心中剩下的只有自责，当初战胜它们的爽快感荡然无存。

第十三个词是《ICO》

虽然不是《ICO》的正统续作，我们也不必去猜测两作究竟有什么联系，可还是有必要比较一下这一前一后两款作品的，纯粹、诚恳、孤独、梦幻、宿命，这是两作的共通之处，所不同的是《ICO》更加显出一股纯净的气息，空灵无杂，本作继承其精神而更凸现魄力与大气，全新的战斗系统更强调了游戏性，艺术性上却毫不输于前辈。

结语

很久都没有玩过原创性如此深厚的游戏，在游戏重复和模仿泛滥的今天，能够玩到这样一款作品是幸福的，游戏就应该给我们这样或那样的惊喜，本作开创了许多新元素和新风格，笔者又不禁为之担心起来：今后的日子里会多出几部模仿的《XX与XX》吗？呵呵，但愿不会。





ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思議のダンジョン

勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫　Square Enix　RPG

PS2　2006年春季发售预定　对应周边未定

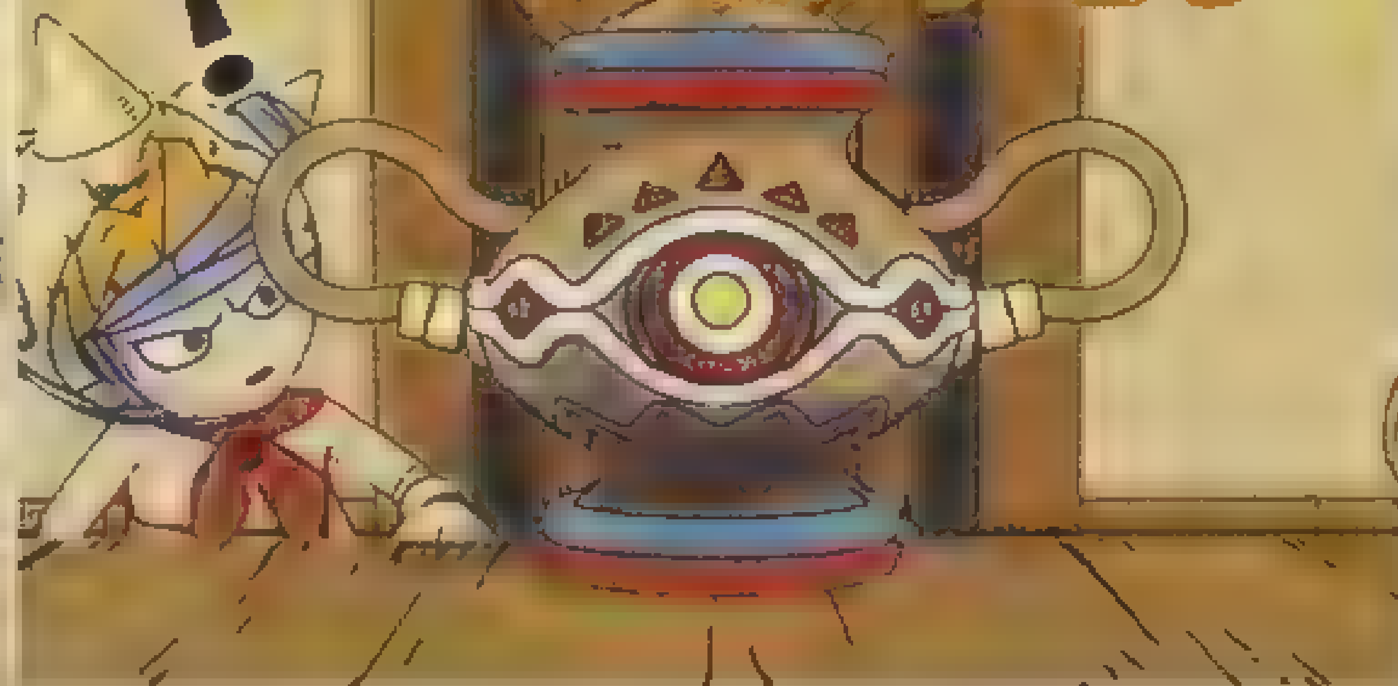
文 沙罗

曾在日本创下了360万套销量的日本国民级游戏《勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主》(《勇者斗恶龙》以下简称《DQ》)已经发售一年有余，按照"国际"惯例，下一款推出的《DQ》新作极有可能是重制的《DQⅥ 幻之大地》。然而就在人们翘首以待6代的情报时，Square Enix却突然公布了属于《DQⅧ》外传性质的作品——《勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫》(以下简称《少年杨格斯》)。从名字上我们不难看出，本作与《特鲁尼克大冒险》一样，是不可思议(随机生成)迷宫类型的游戏。虽然没有《DQⅥ》的消息有些让人遗憾，不过相信这款《少年杨格斯》同样能够带给我们无穷的乐趣！游戏已经定于2006年春季发售，下面就让我们一起来看看这款游戏的最新情报吧！

STORY



神秘的罐子



不可思议的世界……



杨格斯

主人公——前山贼

和《DQⅧ》中长大后的样子一样，12岁的杨格斯头上戴着一顶用树木果实削出来的尖锥帽子。脸上满是小毛孩子那种特有的爱调皮捣蛋、狂妄自大的表情。另外，他的父亲是大盗贼团的头领。

HERO——少年时代的杨格斯



《不可思议的迷宫》再添新贵！

TOWN——冒险的根据地

在以往的《不可思议的迷宫》作品中，总会有一个村镇登场并作为主角经常出入的落脚点，本作自然也不会例外。图中的村镇就是这一次杨格斯的冒险根据地了！在冒险的过程中，杨格斯将经常出入这里收集情报、整理装备。不知大家注意到了没有，本作的制作厂商并非制作《DQⅧ》的LEVELE－5！即使没有LEVELE 5的帮助，本作的画面依然非常美丽，极富幻想风格和临场感。这不由得让人期待本作尽快到来了！



▲跟随在杨格斯身后的，是几个大家经常能在《DQ》中见到的魔物。想必它们就是杨格斯这次冒险的同伴了吧！不知道这些同伴在迷宫中将如何帮助杨格斯展开冒险呢····

▲站立在村庄前的杨格斯。从图中我们可以看到在村庄里有许多奇怪的建筑和生物。估计这里和《DQⅧ》所在的世界是完全不同次元的存在。

被村民关押？

▲▶不知为何，杨格斯被一群貌似生活在村庄中的人们给关了起来。沙罗个人猜测：也许在这之后杨格斯和村民进行了约定，在解决掉某某迷宫中的BOSS以后，就能够无罪释放甚至回到原来的世界……

BATTLE——迷宫复迷宫

▼▶在迷宫画面的上方可以看到迷宫层数，角色的HP、等级以及满腹度。除了主角以外，似乎还能够带3个同伴一起行动。





▶《DQⅧ》的TENSION系统也会登场！每蓄一次力攻击力就会增强，蓄到最大值的话，就会被一团斗气所包围，就像《龙珠》中的赛亚人变身一样……

一格格移动、同回合行动、满腹度……"《不可思议的迷宫》系列"的迷宫战斗一直很有特色。从公布图片来看，玩家所操纵的角色可以在迷宫中自由移动，而在遇到敌人以后就会即时开始战斗，同时画面下方也会出现信息框显示各种战斗信息。

HEROINE——青梅竹马的杰尔妲？



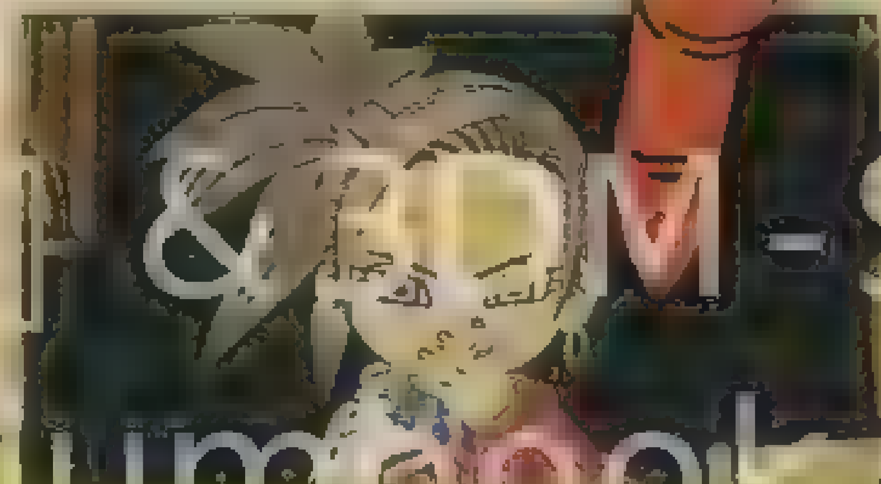




杰尔妲

杨格斯的青梅竹马

杨格斯儿时的好友之一。那长长的黑发、大大的耳环能给人留下非常深刻的印象。和杨格斯一样，她也莫名其妙地来到了不可思议的世界。那么，杰尔妲和杨格斯是在这个世界中才初次相遇的么？



聖剣伝説4

文 猫太

圣剑传说4	Square Enix	A·RPG
PS2		

在NDS版《圣剑传说DS 玛娜之子》公布的同时，Sqaure Enix公布了另一个让所有玩家惊叫的标题——《圣剑传说4》。10年了，自从SFC版的《圣剑传说3》在一片呼声中发售后，大家一直都在期盼着系列正统新作的到来。可以说，PS上的《玛娜传说》和GBA上的《新约》对于FANS而言只能算是一瓶解渴用的蒸馏水，它们与天然的泉水性质相差得太远太远……2005年10月成立的“圣剑Porject”确实让我们看到了希望，而这款正统的新作也应广大玩家的期盼降临于世。那么接下来，让我们来揭开新作的面纱吧……



圣剑与玛娜女神、人类与精灵的传说再次展开



艾尔迪 Elday

小时候被“树之村”的村长在陆上拣到并养育成人的少年，与莉琪亚是青梅竹马。他的样貌和树之村的村民有着很明显的差异，但由于他性格相当乐天，对此完全不在意。

艾尔迪表情集

序章

“玛娜之树”。掌控世界上所有生命的源泉。

一位少年、一位少女和一把择兵的剑。

从现在开始，传说的故事即将展开。

在很久很久以前，世界上还没有出现所谓魔法知识之时，

在大海中的中央漂浮着一座孤独的小岛，人们称他为——伊鲁加。

当时，在法·蒂鲁大陆上有5个大国，它们分别为砂之国加特、水之国托佩尔、绿之国温蒂露、火之国伊修和冰之国洛利玛。

在大陆上的所有人，坚信着伊鲁加是一座被圣兽们守护的禁忌之岛，至今没有一个人敢接近此地。

在岛上，有一棵巨大的大树耸立着。这棵树是世界的发源，也是一棵生命之母。

但不知道从何时开始，这棵大树开始渐渐石化，似乎开始步向死亡的状态而沉睡着。

接下来的故事当中，有一位少年获得了圣剑、有一位少女成为了玛娜的女神，然后精灵、人类与世界开始紧密联系，故事变得越来越漫长……



注目点1 重视动作性

“《圣剑传说》系列”之所以能让无数玩家爱不释手的其中一个原因，就是其简单中充满乐趣的动作性。而在新作当中，动作性将会成为重要的元素。在险要的山崖上攀爬、在广大的平原上奔跑，所有的地形以及陷阱都将以全新的方式演绎，而玩家操作着角色在这些场景上移动时，就能体验到各种充满魄力的战斗气氛，令整个动作部分变得活跃非凡。另外，本作的地形将会把斜面对移动的影响也计算在内，那么玩家在战斗时就可以充分利用这些要素攻击敌人了。



注目点2 质感十足的“MONO”系统

MONO在日语中的意思为“物体”，这次采用的新系统之所以要如此命名，因为这个它将会让游戏变得更加真实。通常在游戏中，玩家能够在地面上看到不少物品，遗憾的就是这些物品通常都是贴图或无关重要的东西。但本作的MONO系统，将会把场景中的一切物体变得更真实，除了一般的罐子和石块，玩家甚至可以推倒一扇矮墙或者一座小建筑，只要你觉得有可能做到的，在游戏中都能实现。具体的使用方法请参考下面的例子。

MONO 活用例1

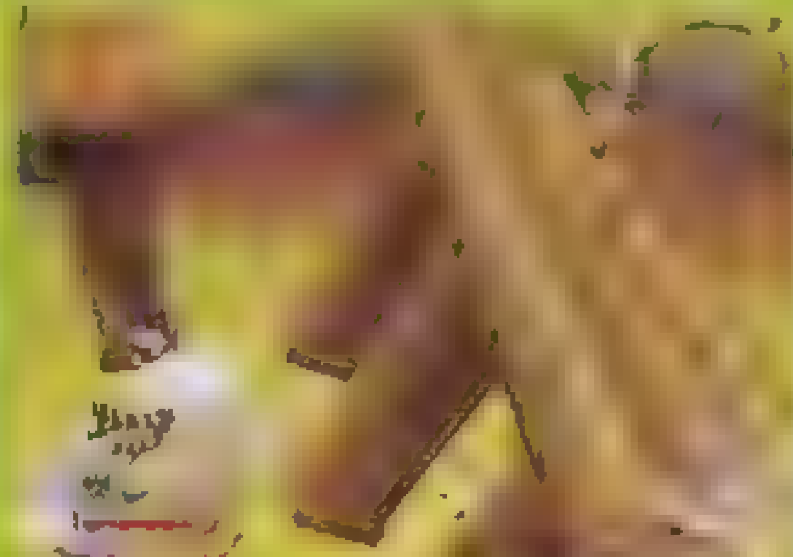
以往的A·RPG中，可能只会用到一些花盘等小道具攻击敌人，但在本作中，玩家可以用到的东西将会更多……



▲推动附近的巨大圆石至山崖，这样石头就会沿着山坡的轨迹滚下。毫无意识的敌人会被滚下的石块砸中，这时就算玩家跳下去，所面对的也只是一些受伤的怪物而已。

MONO 活用例2

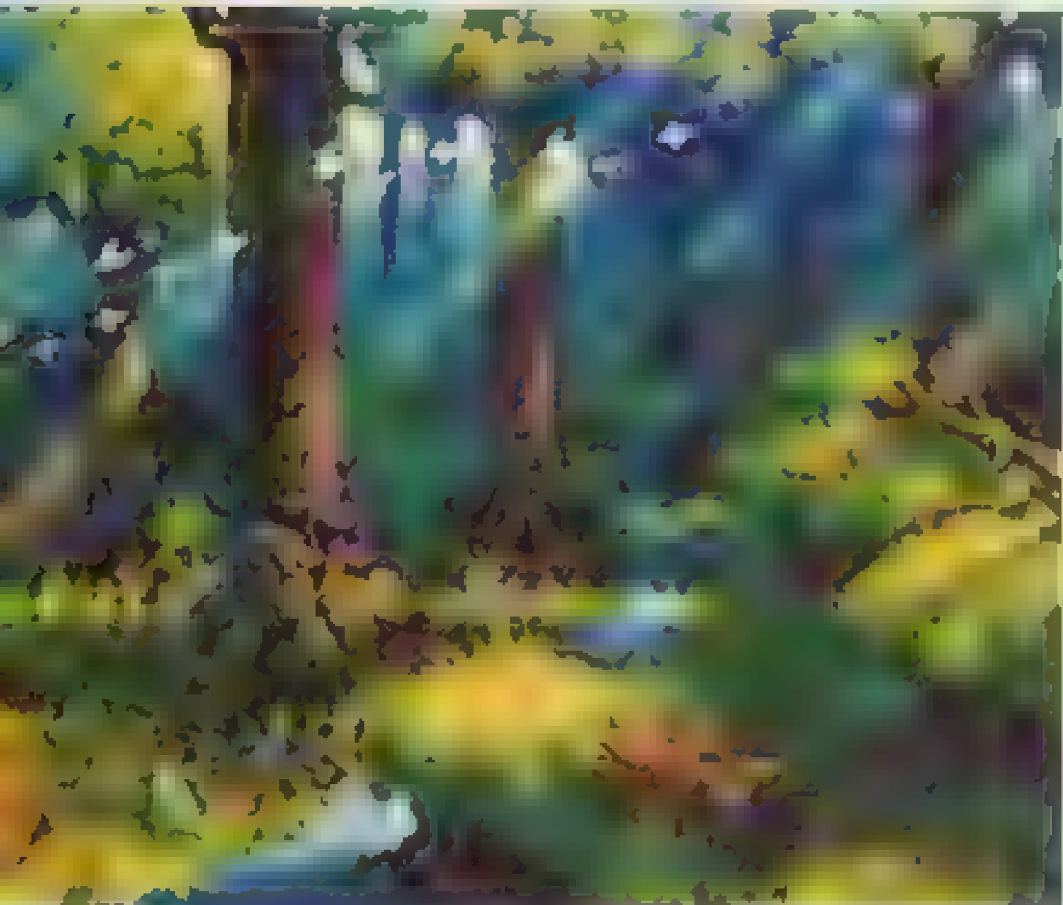
由于在本作中的怪物AI经过大幅度的强化，所以它们的攻击手段中也会利用到MONO系统。下面是一个实例。



▲正在桥上走动的主人公突然感动脚下一阵摇晃，原来一头巨大的鹫狮正在推倒桥梁。从桥上落下的主人公迅速逃走，但鹫狮似乎丝毫没有放弃的意思，推着桥梁的残骸就冲了过来。

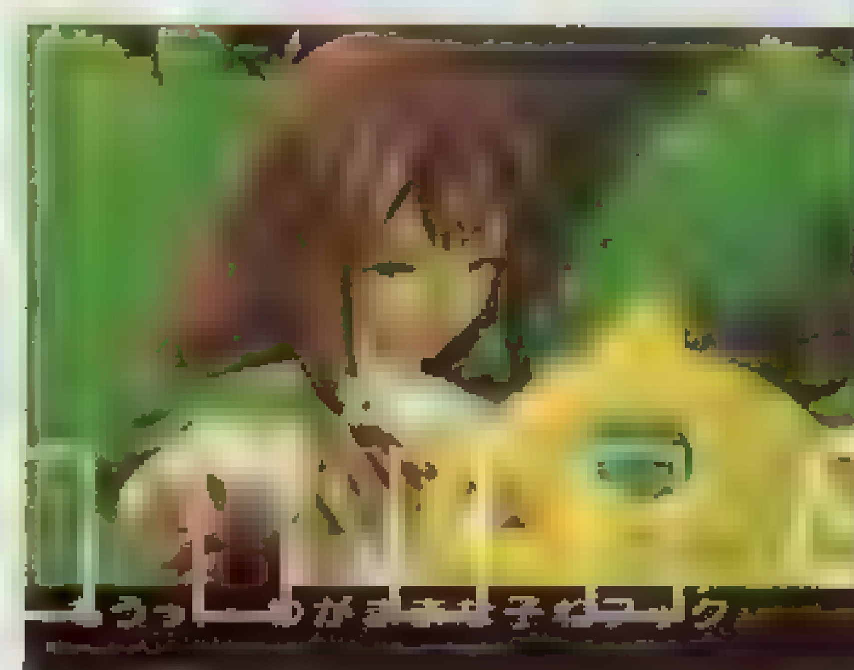


在树之村长大的少女，同时肩负起“大树巫女”的责任。虽然看起来职责相当沉重，其实现在只是在粮食收获前进行一些简单的祈祷仪式。莉琪亚拥有通过大树与自然沟通的能力。而她的宠物普克，是在一个暴风雨的晚上收养的孤独怪物。











德川 VS. 石田

德川家康(1542～1616)，幼年时先后在织田家和今川家当人质，今川义元死后在三河独立。之后与织田信长结盟，为信长扫平天下立下大功。家康素有夺取天下的野心，但在信长和秀吉两位枭雄手下，他只能隐忍不发。在丰臣秀吉去世之后，德川家康看准时机猝然发难，率领众多大名组成东军在关原之战中打败西军，从此开创了江户幕府。

石田三成(1560～1600)，幼年时受丰臣秀吉赏识而成为他的家臣。他在内政和军需方面有着卓越的领导才能，但是并不擅长军事指挥。丰臣秀吉死后，为报答秀吉的知遇之恩、制止德川家康夺取天下的野心，联合了众多对德川家不满的大名组成西军，在关原与东军进行决战，结果兵败身亡。死后在他的家中没有发现任何私人财物，其清廉与忠诚名动天下。

关原之战事实上就是德川家康与石田三成的战争，这场战争的结果决定了日本的命运。而关原之战也是本作的重头戏。



《战国无双2》刚公布没多久，很快官方就把发售日延了一个月。看来光荣是一点儿也不把《最终幻想XII》放在眼里啊。(笑)这次将为大家公开多名新角色的造型，其中包括本作的两位关键人物石田三成和德川家康。此外还有无双奥义和特殊技的情报，大家千万不要错过！

文 纱迦

丰臣家的守墓人 石田三成

武器：义扇

扇上有字："大一大万大吉"

戦国無双2

SENGOKU MUSOU

战国无双2	Koei	ACT
PS2		

德川家康

蛰伏多年的野心家

武器：筒枪

里藏火药，可以发炮。



大幅进化的无双奥义

用○键发动的无双奥义是游戏中最爽快的技巧。从图上可以看出，本作的无双槽被均分为3段，其中每一段的长度等于无双槽的初始值。当无双槽成长到初始值的两倍时，就可以发动Lv2的无双奥义；当无双槽成长到初始值的三倍时，就可以发动Lv3的无双奥义。血红时发动无双奥义，就会自动变为威力更强的无双秘奥义。

在可以发动Lv3的无双奥义的条件下，蓄满无双槽后，可以发动3次Lv1无双奥义，也可以发动1次Lv3无双奥义。级别不同的无双奥义，其作用也不同。以德川家康为例，他的Lv1无双奥义可以令敌人的行动变慢，Lv2无双奥义可以令敌人的攻击力、攻击范围等能力全部下降，Lv3无双奥义则具备前两级的所有效果并大大加强。





◀无双秘奥义发动时有特写画面！

影片截图欣赏

和一代一样，本作依然收录了大量过场CG影片，此外每位武将的结局都是用影片的形式来表达的。而现在这些影片已经全部制作完成，下面就为大家选取几张精彩截图！


▲真田幸村依然是本作的主人公。

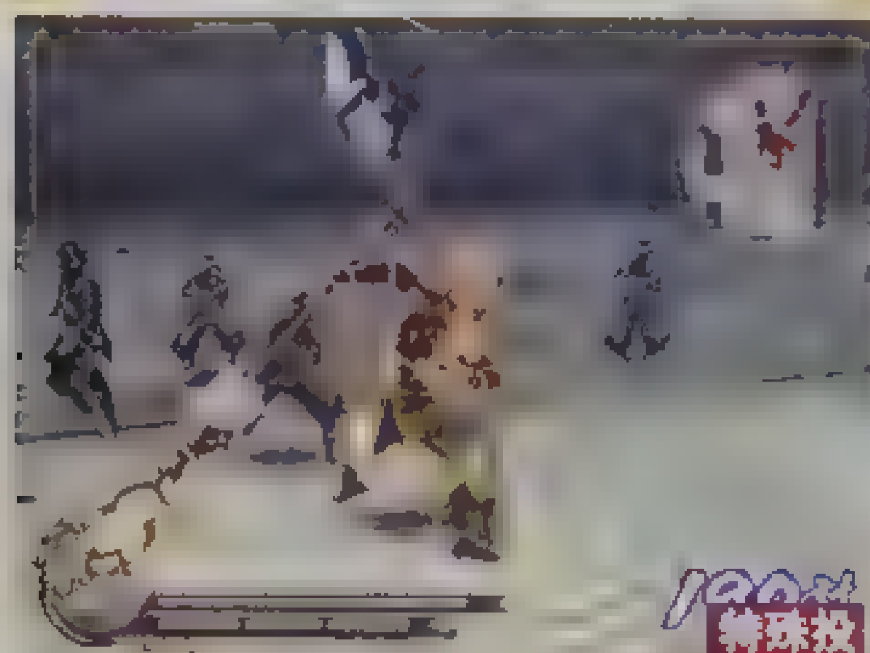

▼立花小姐在CG中的造型够威武。

▲这一幕想必就是本能寺之变了。


▼关原战前德川家康做老谋深算状。

特殊技大披露！

在上一次的报道中，已经介绍过特殊技了。发动特殊技时，首先要按R1键，这样再按□或△键就可以使出特殊技。这些特殊技确实是货真价实的特殊技，其作用绝非杀敌这么简单。这次就为大家公开部分角色的特殊技！



▲"特殊投"是可将敌人挑飞的防御不能技，非常实用。

前田庆次

人称"战国第一倾奇者"的他是前作中最好用的角色，武器是二又矛。其特殊技是"特殊投"和"呼唤爱马"。



浅井长政

手持锥矛的浅井长政在前作中便已登场，不过当时不能使用。他的两个特殊技分别是"属性附加"和"伏兵"。



▲▼"属性附加"是令全部攻击手段都附加属性效果的实用特殊技





宁宁

秀吉的贤妻，为夫君夺取天下立下了汗马功劳，对石田三成等家臣也非常关照。她其实是一位忍术高手，不过这事儿连秀吉都不知道。



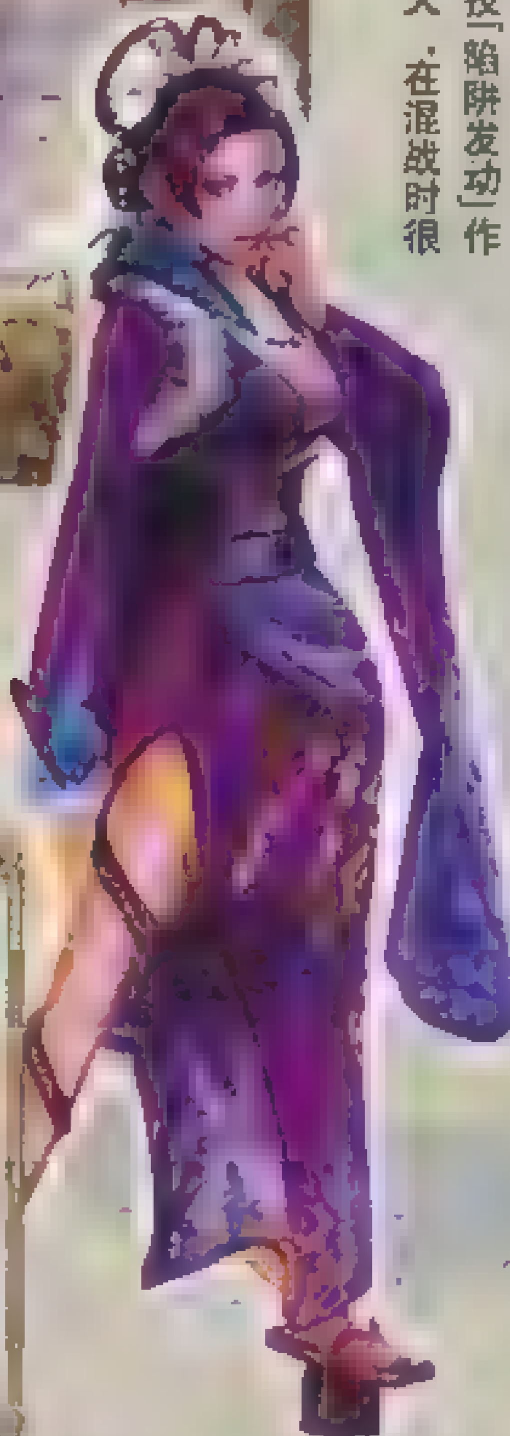
◀宁宁的特殊技"变身"可以变成敌人的样子。

浓姬



◀特殊技"陷阱发动"作用相当大，在混战时很有效。

织田信长的妻子，擅长使用利爪和暗器。本来是奉父亲斋藤道三之命来取信长首级的，但被信长的霸气所打动，改而支持夫君夺取天下。



羽柴秀吉



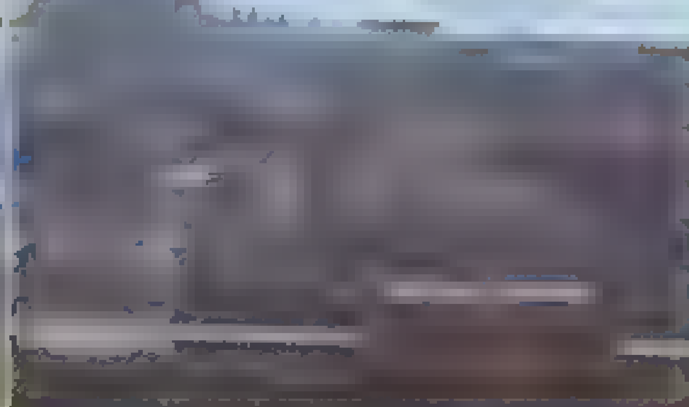
▲特殊技"摇钱树"可以从敌人身上打出大量金钱。

由一介平民而取得天下的枭雄。个性开朗，但杂贺孙市之死给他很大触动，现在正以"创造一个令所有人都能随时欢笑的世界"而努力。

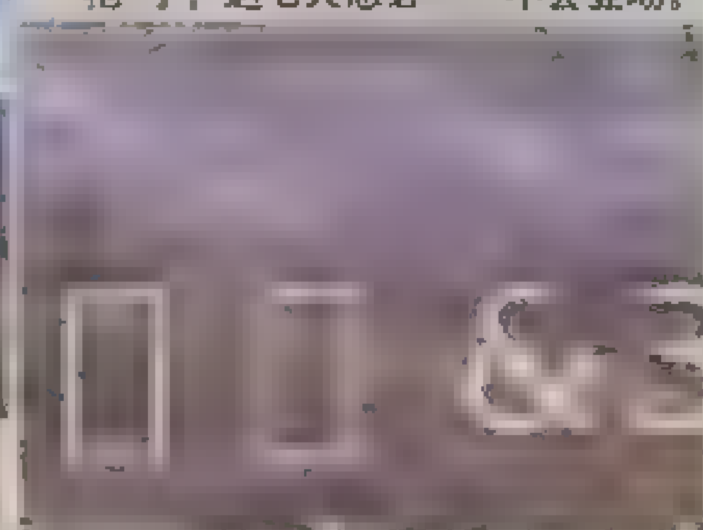


新战场大曝光

目前本作已公开小田原城下町、贱岳、小谷这3个全新的战场。羽柴秀吉与柴田胜家交手的贱岳之战入选有些意外，难道"破忙柴田"也是新武将？


▼《战国无双》里的小谷城和《决战III》如出一辙。


▲不愧是老狐狸北条氏康经营多年的小田原城，城内规模大且一塌糊涂。


▼说到贱岳自然少不了"贱岳七条枪"了，这七人想必……不会登场。

创造职业球会 欧洲冠军杯	SEGA Smilebit	SLG
PS2	预定2006年3月29日	日版
对应PS2硬盘和网络套件	推荐玩家年龄	全年龄

プロサッカークラブをつくろう! EUROPE CHAMPIONSHIP

欧洲2006

1996年2月23日，世嘉在SS上推出了"《创造球会》系列"的开篇之作——《J联盟创造职业球会》。十年之后，在2006年的春天，"《创造球会》系列"推出了他们的十周年纪念作品。这款被赋予了十周年纪念意义的《创造球会》将比过往以J联盟为主体的作品更适合我们！因为，这一次的舞台终于从J联赛来到了世界足球的中心——欧洲！怀着激动的心情，让我们一起进人《创造职业球会 欧洲冠军杯》的足球世界吧！

欧洲六大联赛任我纵横

意大利	英格兰	西班牙	德国	法国	荷兰



既然本作是以世界足球的中心——欧洲为主要舞台，那么各位球迷玩家熟悉的五大联赛，肯定是少不了的！近年来随着荷兰俱乐部在欧洲冠军联赛中的出色表现，再加上日本的核心球员小野伸二曾效力于费耶诺德，青年新秀平山相太则在赫拉克利斯，日本的本土市场自然就对荷兰联赛有了更高的关注。

欧洲赛场五大瞩目重点

1. 既然是以欧洲联赛为主体，那么本作的赛制安排也将采用和现实中一样的日程和形式！
2. 比赛以实时方式(Real Time)进行，这将提高玩家观赏比赛时的投入度！
3. 这一次没有留学，建设海外基地成为了新要点！
4. 经营、训练、战术、指挥，游戏系统将整体进化！
5. 收录球员的总人数将高达25000人！其中实名球员为9000人！





▲教练在赛前、赛后面对媒体的提问时，所做出的回答将对各方面产生影响。



这次为什么没有留学

在本次新作的瞩目重点里，相信最令人震撼的就是将取消留学，代之以流动性极强的租借转会制度和全世界范围的海外基地。将自己的年轻球员租借给小球会进行锻炼，这是曼联的拿手好戏。而在世界范围内建设海外基地、足球学校，这也是皇马计划的一环。继与我国的北京国安达成合作关系后，皇马在伊朗也开设了足校。关于这两点原因在本作中的具体变化，现在还是让我们来听听制作人的看法。



▲赛制、运营与现实全面接轨是《创造职业球会 欧洲冠军杯》的一大特色。

租借转会制度 访谈1



大桥宣哉（监督）

在欧洲联赛里，小球会向大球会租借球员已经早就不是什么新鲜事了。而大球会为了增加新秀球员参加比赛的机会，也会把新人租借给小球会或者亟待补充火力，提高联赛排名的球会。在本次的新作中，如此性质的租借转会也会经常发生。此外，以全球水准最高的欧洲六大联赛为舞台，如果还要把自己的球员派去其他联赛里留学，那就会让人觉得有点奇怪了。

建设海外基地 访谈2

川越隆幸（首席制作人）



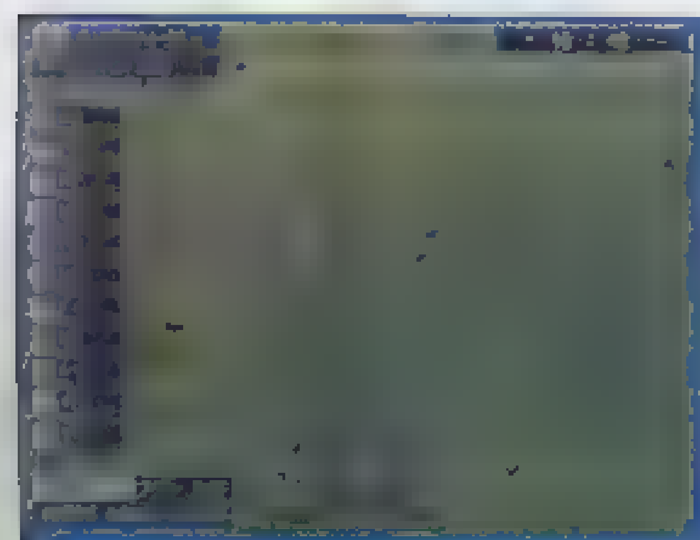
欧洲的足球文化已经深深地根植在人们的心中，所以球会并不需要承担太多促进地区建设的任务。放眼未来，通过建立海外基地将球会的知名度拓展到全世界的规模，这无论是对于球会的经济发展和球员的人材挑选都是大有裨益的。除了能低价签入优秀新人外，还可以发展当地的球迷数量。签入该地区的球员，更有可能吸引到当地的赞助商和广告，亦或者是电视转播权收入等等。

我们来了！



文 阿迪

千变万化的实时比赛



本次的新作将采取实时比赛的方式进行。观察这张比赛画面图时，我们会发现屏幕左侧有一个球员体力槽，屏幕中间的底部是小型队形图，左下角则是显示预先设定的战术类型，以及每一个主教练特有的进攻套路。

发动进攻套路

注意，即使成功发动进攻套路，也不代表就一定能进球。因为，足球的魅力之一就是不可预测性。



◀当死球状态下，或是中场休息时才能变更球队的进攻套路。

プラン1ON

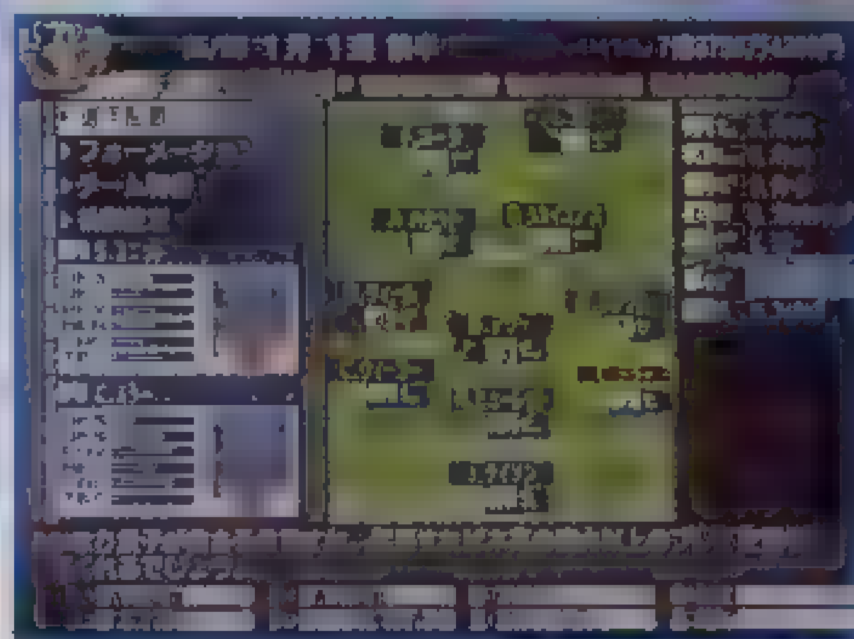
深度进化的战术与训练

在本次新作中，球会最多可以雇佣四名教练，不过助理教练、守门员教练、体能教练这些分类并没有改变，玩家大可以针对训练的项目来聘请相应的教练人选。主教练制定球队的训练计划（监督练习），助理教练根据每位球员的情况调整训练内容（コーチ练习）。训练的总体流程不会有大幅度的变化，而调整将在训练项目上进行。



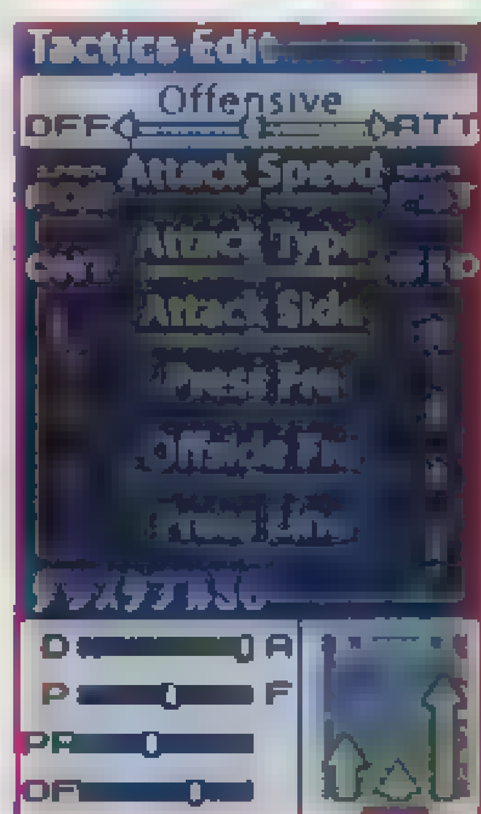
训练项目一目了然

能力对比更加直观



战术历来是球迷玩家最关心的一个部分，而本作在战术设置上将比以往系列任何一作都要更加细致。例如进攻方向、阵形位置、球员职责、攻防速度等等，都可以进行调整。相信这也是受到了Konami的"《世界足球胜利十一人战略版》系列"的刺激与启发，所谓有竞争才有变化和进步。本作的战术系统以计量表的形式出现，这样会使得玩家调整起来非常轻松。

战术计量表





◀不要以为具备深度的系统就一定很复杂，其实调整起来也是非常简单的。

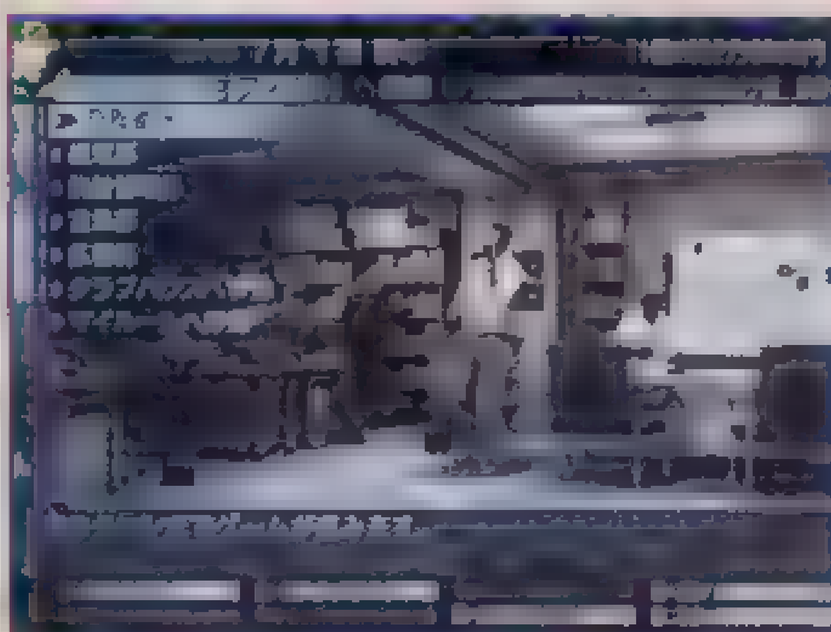
◀图中的计量表调整包括攻守平衡、进攻速度、主攻方向、压迫频度、造越位频度、阵形前压幅度。

团队凝聚力以沟通为本



如果更衣室内都不团结，那么在大多数情况下这支球队在场上是没有凝聚力的。在俱乐部人事的选项下新增加了一个"谈话"，在非比赛日的训练时间，我们可以与教练和球员们多加沟通，增进了解。那么，以此判断球员的性格特点将更加容易。注意在谈话的过程中，依然保持了随时出现选项要玩家选择的传统。

更完善的部门职能规划



▲通过向各个部门发号施令，主席可以随时询问包括球场广告牌的范围和位置等商业上的细节。在现代化的俱乐部的经营管理中，各部门明确的职能分工正是其中的一个重要体现。

更详细的球员资料界面

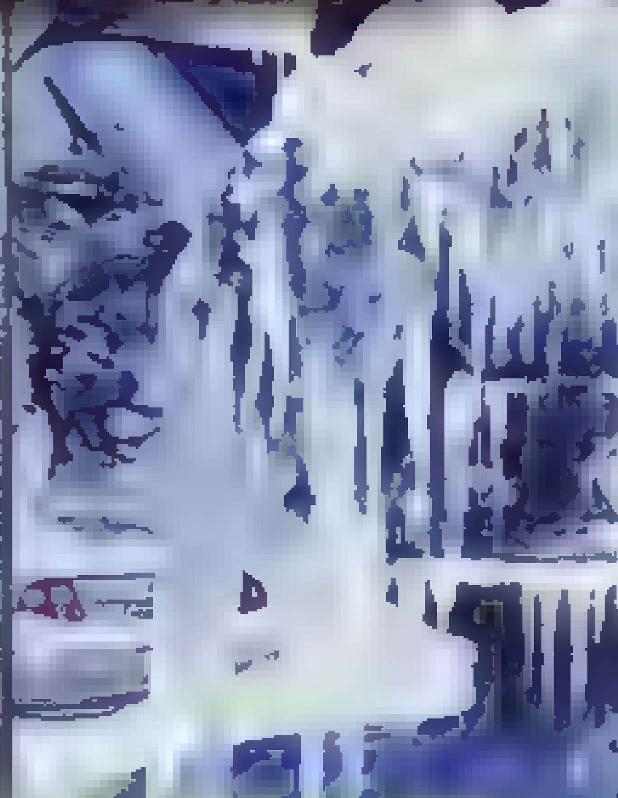


▲这是目前效力于英超纽卡斯尔联队的欧文的资料界面，各项能力表现的条形非常直观，另外还包括基本资料、比赛数据、位置职能、特技、身体状况简评，整体界面显得饱满又不失简洁。

J联盟版的疑惑 这次欧洲版的新作如此强劲，那么"《创造球会》系列"的J联盟版是否就不会再制作了呢？首席制作人川越先生为我们解开了这个迷惑。"不会的，以后我们还是会继续制作J联盟的版本，不过希望各位球迷玩家能先来玩玩这款十周年纪念的头炮——《创造职业球会 欧洲冠军杯》，一起来亲眼确认一下我们的《创造球会》系列的进化与变革。"

极寒之星，赌上性命的生死之斗已经开始……

文 星夜





2005年12月10日，X360在日本首发当天，Capcom在东京的“Xbox休闲室”召开了新作发布会，公开了制作阵容强大的动作射击游戏新作《失落的星球》。本作由曾经开发了《生化危机》、《鬼武者》等系列的Capcom首席制作人稻船敬二领衔制作，制作组成员多数来自《鬼武者》、《鬼泣》等游戏，并邀请了韩国巨星李秉宪代言。显然，这将会是Capcom全力打造的全新品牌。

X360 | 失落的星球：极点危机 | Capcom | ACT

STORY

2X世纪……人类离开了他们居住的土地，前往极寒之地“EDN-3rd”，在这里开始进行入植实验。然而，在入植实验的进行过程中，人类遭遇了未知异形生命体“艾格里德”。人类受到了艾格里德的攻击，从事入植实验的多数人都在袭击中死去了，入植实验因此被迫搁浅。为了抵抗艾格里德，人类研制了强大的兵器“Vital Suit”，成功地向艾格里德发动了反击，艾格里德被从广袤的入植地驱逐了出去。入植实验重新开始，而在入植地的扩张过程中，人类在艾格里德体内发现了可以取代旧能源的未知新资源。然而新资源的存在并没有给人类带来福音，为了获得新资源，人类内部发动了战争。一方面是继续对抗艾格里德的战争，一方面是资源的争夺战，在这样的战乱中，人类成立了自称“雪贼”的集团，各种集团间的争斗因此而激化……在这样的情势之中，雪贼在一架VS机体中发现了一名被冻僵的青年。这名青年失去了绝大部分的记忆，在他脑中只记得父亲死去的瞬间，以及害死父亲的艾格里德的身影……



1 艾格里德

有着庞大躯体的艾格里德是人类的主要敌人，这些异形又分为多个种类。与类型各异、数量庞大的艾格里德战斗体现了次世代游戏的火爆感觉。



▲巨大的昆虫似乎是科幻题材作品中最常见的怪物造型。

2 Vital Suit(VS)

为了对抗艾格里德而创造出来的VS可以在极严寒的环境下作战，然而由于人类内战的爆发，玩家在游戏中也要与敌人驾驶的VS战斗。VS的种类极其丰富，其细节的刻画非常细腻。

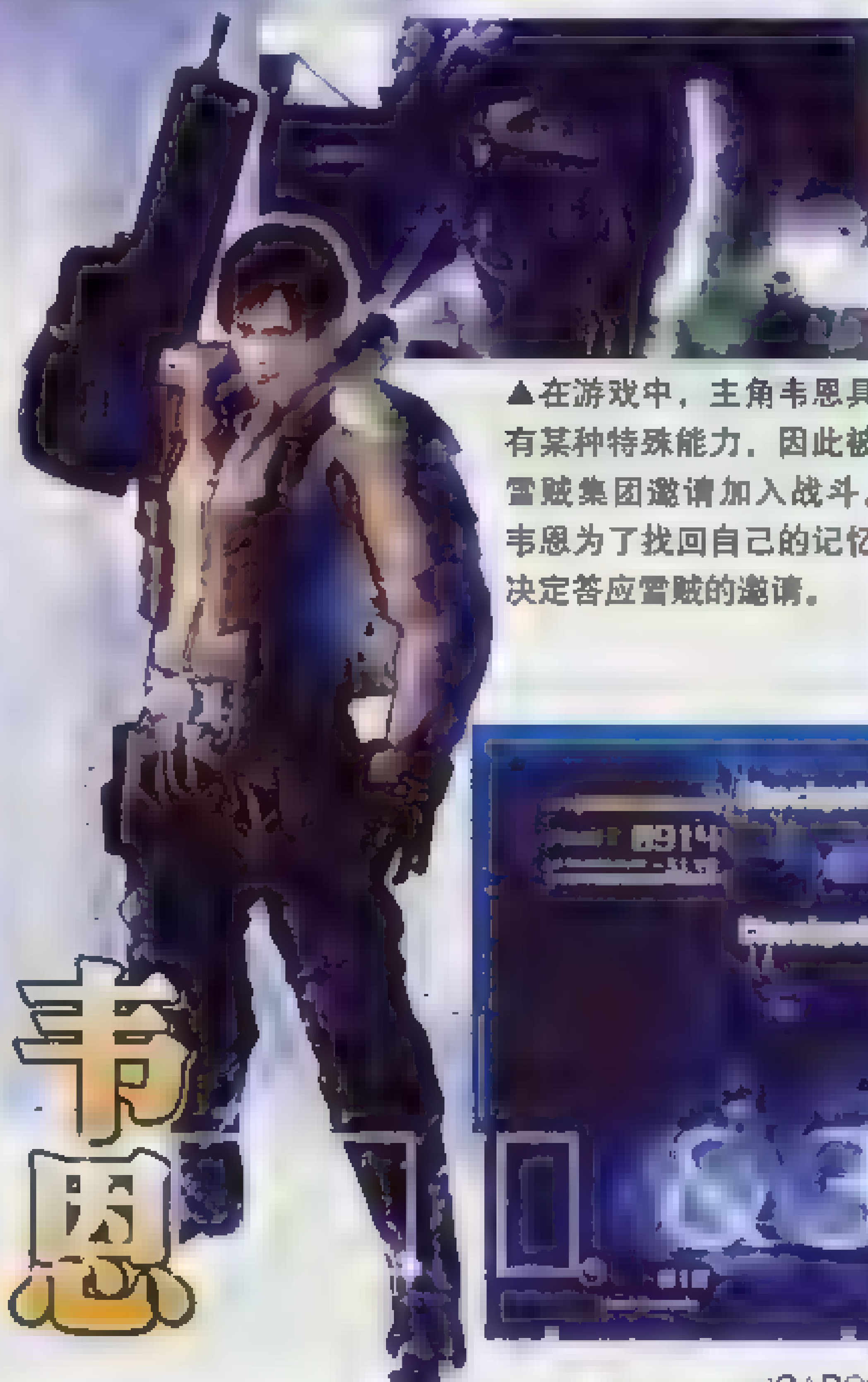


▲这样的爆炸和碎片纷飞的场面只有次世代主机才能做得出来。

引领科幻游戏新潮流

科幻题材的游戏在欧美较为流行，《光环》等大作都有着非常复杂的科幻世界观。不过在日本科幻题材一直都没有很成功的作品，稻船敬二希望这款科幻游戏能够让日本玩家更为喜欢科幻类游戏。由于是以异星为舞台，制作组先是为本作的世界观设计了完整而深入的剧本，然后与故事剧本的制作者合作提取出其中的部分创作游戏剧情。据稻船敬二表示，游戏中将会充满谜题。





韦恩

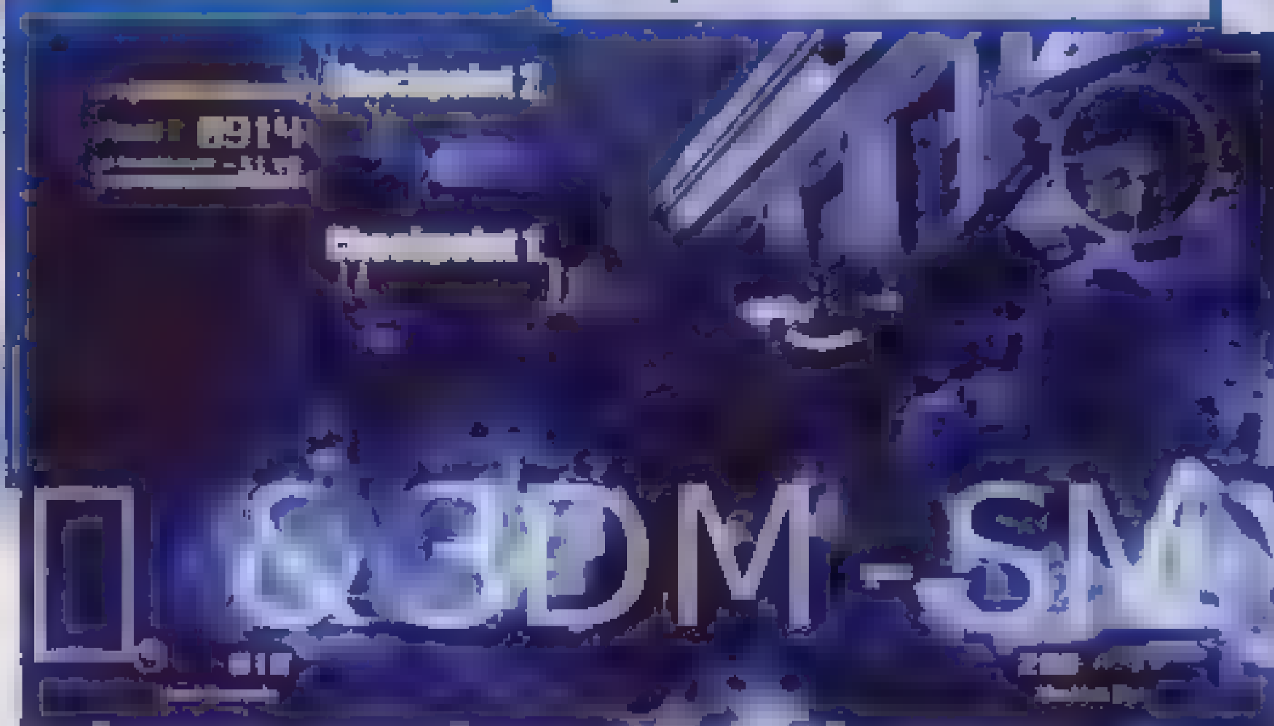
▲在游戏中，主角韦恩具有某种特殊能力，因此被雪贼集团邀请加入战斗。韦恩为了找回自己的记忆决定答应雪贼的邀请。

Checkpoint 1

游戏可分为驾驶VS作战和徒步战斗两部分。这个气温槽应该是相当重要的，画面中显示的温度是零下51.76度，如此低温下徒步战斗应该会对主角的某些能力造成影响。

Checkpoint 2

T-ENG应该是Thermal-Energy（热能）的缩写，在极低温状态下，即使是VS也需要不断有热能供应才能正常行动，热能值就是本作的重要能量概念。



火热秘技

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn 短信投稿：发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770

栏目主持 纱迦

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”欢迎来稿

NGC 日版 死神BLEACH 看见黄昏的死神

游戏原名 BLEACH 黄昏にまみえる死神

隐藏人物出现方法

四枫院夜一：打过教学模式
京乐春水：打过黑崎一护的故事篇
涅マユリ：打过黑崎一护的故事篇
雏森桃：打过阿散井恋次的故事篇
朽木ルキア：打过朽木白哉的故事篇
柏村左阵：打过EASY难度的13番胜负模式
山本元柳斋重国：打过NORMAL难度的13番胜负模式
蓝染物右介：打过HARD难度的13番胜负模式
碎蜂：用四枫院夜一打过SINGLE模式
东仙要：用柏村左阵打过SINGLE模式
浮竹十四郎：用京乐春水打过SINGLE模式
志波海燕：依次用浮竹十四郎、朽木ルキア、志波岩鷲、浮竹十四郎打过SINGLE模式
浦原喜助：依次用四枫院夜一、黑崎一护、石田雨龙、井上织姬、茶渡泰虎、朽木ルキア、涅マユリ打过SINGLE模式
不戴面具的柏村左阵：依次用柏村左阵、蓝染物右介、更木剑八、东仙要、柏村左阵打过SINGLE模式
不戴眼镜的蓝染物右介：依次用雏森桃、日番谷冬狮郎、阿散井恋次、黑崎一护、朽木白哉、柏村左阵打过SINGLE模式

隐藏密码

特别语音·黑崎一护：↑、↓、→、↓、↓、A、START
特别语音·石田雨龙：↑、←、Y、↓、X、←、↑、←、START
特别语音·井上织姬：↑、A、Y、↓、L、↓、R、→、START
特别语音·茶渡泰虎：→、↓、X、↑、→、A、START
特别语音·山本元柳斋重国：X、↑、R、↑、R、A、→、A、START
特别语音·碎蜂：←、A、↑、↓、L、←、↑、A、START
特别语音·蓝染总右介：↑、↑、↑、↓、↓、→、↑、R、START
特别语音·雏森桃：R、A、R、A、START
志波海燕：X、X、A、A、X、R、A、L、X、START

蓝染物右介：↓、→、↑、←、L、R、A、START

特别语音相关的密码，要在SINGLE模式中将该角色通关后才能使用。

PS2 所有版本 灵魂能力III

游戏原名 SOUL CALIBUR III

齐里克指令投简化输入法

齐里克(KILIK)的指令投达盆(↓↘→A+G>←→A>←↙↓↘→B)和红绣鞋(↓↘→B+G>←→B)难度相当高，据说有人从来就没有使出来过。不过现在有了简化输入法，只要稍加练习，成功率必然大增！

以红绣鞋为例，只要在输入↓↘→B+G时按住→不放，然后输入B，就可以成功使出了。用标准指令写法来描述，就是——

红绣鞋：↓↘[→]B+G>B。

达盆：↓↘[→]A+G>A>←↙↓↘→B

注意红绣鞋中的B输入速度要快，而达盆中的A还要更快！

自创角色的战前台词选择

自创角色的战前台词会根据性格变化，共分为4类，而每类中又有12种组合。这12种组合是由A、B、K、G这4个键外加↑、→、↓这3个方向组合出来的，←和不按方向键的效果与↓相同。只要在战前输好指令，在开战时就可以听到了。不过这12种组合中有些台词是重复的。

再补充一条：在日版的练习模式中按R3键可以恢复到初始状态。

PS2 日版 块魂

游戏原名 块魂

投稿人：逆刃刀

星座攻略法

カニ座(巨蟹座)：限时5分钟。目标是要尽可能多地粘取螃蟹和蟹形物品，其数量影响完成度。

オオグマ座(大熊座)：限时10分钟。玩家要在限定时间内粘取最大的熊，碰到任何熊或与熊有关的物品会立即结束，然后根据粘取的熊的大小来决定完成度。

ハクチョウ座(天鹅座)：限时6分钟。目标是要尽可能多地粘取和鸟有关的物品(鸟蛋也算)，其数量影响完成度。

カンムリ座(北冕座)：限时8分钟。目标是要尽可能多地粘取皇冠和有皇冠的物品，其数量影响完成度。

オウシ座(金牛座)：限时10分钟。玩家要在限定时间内粘取最大的牛，碰到任何牛或与牛有关的物品会立即结束，然后根据粘取的牛的大小来决定完成度。

オトメ座(处女座)：限时10分钟。目标是要尽可能多地粘取女性和女性外形的物品，其数量影响完成度。

ウオ座(双鱼座)：限时5分钟。目标是要尽可能多地粘取鱼和鱼形的物品，其数量影响完成度。

フタゴ座(双子座)：限时10分钟。目标是要尽可能多地粘取成对的物品，其数量影响完成度。

ホッキョク星(北斗星)：没有时间限制，设法将块球直径增加至10m即可。

PSP版《我们的块魂》还是挺不错的，可惜销量实在太惨。

X360 美版 使命召唤2

游戏原名 CALL OF DUTY 2

开启全部关卡

在关卡选择画面中，按住LB+RB不放，快速输入←、←、→、→、Y、Y，就可以开启全部关卡。

年度最佳FPS游戏评选中，本作几乎以全票当选！

PS2 美版 金刚

游戏原名 Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie

Xbox 美版 金刚

Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie

作弊模式

PS2版：进入游戏后，按START键进入系统菜单，再进入Option。然后按住L1+R1，同时输入↓、○、↑、□、↓、↓、↑、↑。输入完成后，松开L1+R1，退回到系统菜单时就会看到新出现的“Cheat”选项。

Xbox版：进入游戏后，按START键进入系统菜单，再进入Option。然后按住L+R，同时输入↓、X、↑、Y、↓、↓、↑、↑。输入完成后，松开L+R，退回到系统菜单时就会看到新出现的“Cheat”选项。

在Cheat中可以输入代表相应能力的密码，这会使游戏的玩法产生更多的乐趣和变化。

密码	效果
KKst0ry	全关卡
KK 999 mun	弹数999
KKmuseum	隐藏要素全开
8wonder	上帝模式
KKcapone	获得机枪
KKtigun	获得左轮
KKsn1per	获得狙击枪
lance 1nf	无限长矛
GrosBras	一击必杀

《金刚》正在全国影院好评上映中！大家千万不要错过！



PSP 日版 激·战国无双

游戏原名 激·战国无双

投稿人：逆刃刀

最强武器入手法补遗

上期为大家公布了除服部半藏外的全部最强武器入手法，现在就为大家补完！

服部半藏最强武器·夷穿摩利支天

关卡：伊贺抵抗战(德川军再兴编第2关)

先经过右边陷阱上楼，朝上方的密门前进，路上依次干掉森可成、泷川一益、高山重友。再干掉浓姬和风魔小太郎，贵重品发现。

《战国无双2》大期待！

PS2 美版 极品飞车 头号通缉

游戏原名 Need for Speed Most Wanted

投稿人：2yd

隐藏指令

在开始画面时输入L1、R1、R1、R1、→、←、→、↓，Porsche Cayman S就会出现在DEMO中。

在开始画面时输入↑、↑、↓、↓、←、→、↑、↓，商店中会出现新东西。

在开始画面时输入↑、↓、↑、↓、←、→、←、→，可以开启Burger King Challenge。

在开始画面时输入←、→、←、→、↑、↓、↑、↓，可以开启Castrol SYNTEC Ford GT。



文 十六夜

死或生4	Tecmo/Team NINJA	FTG
X360	2005年12月29日	

如果要问哪款格斗游戏看的人要比玩的人多，相信大部分人都会马上想到"《死或生》系列"。确实，俊男靓女、精美的服装、华丽的场景……光是这几点就足以吸引每一个从她身边走过的人了。而来到次世代后，借助X360的机能，游戏画面部分的素质确实是值得惊叹。不仅如此，本作为玩家提供了相当多的模式，尤其是新增加的"拍照模式"，绝对能让你乐在其中。好，废话打住，下面就为大家作详细介绍。



世上最美丽的画面！

与系列一样，游戏仍然采用打击、投摔以及Hold技3种组合的系统，不过本作新增加了具有突进效果的蓄力攻击，在进攻时使用能够非常有效地扰乱对手的防守思路，一定程度上鼓励了玩家多进攻。另外，做为一款强调画面效果的游戏，本作压倒性的画面素质确实是让人说不出什么。而华丽的场景并不只是摆设，战斗中玩家的一举一动都会与场地发生互动，比如撞飞屏风、从台阶上滚落等，而且不仅如此，本作某些场地上的动物还会突然跑到场上给玩家造成伤害，如果是在马路上战斗则很有可能被来往的汽车撞伤。



隐藏角色

本作的隐藏角色确实相当丰富，而获得方法也非常简单。无论难度与续关次数，只要用固定角色完成"故事模式"就能开启相应的隐藏角色。最后的万骨坊则需要使用所有的角色完成"时间模式(单人)"才会出现，不过对于局数以及时间都没有限制。

隐藏角色	获得方法
艾因	使用瞳完成"故事模式"
元福	使用艾利奥特完成"故事模式"
利昂	使用扎克完成"故事模式"
海伦娜	使用初期全员(16人)完成"故事模式"
SPARTAN—458	使用海伦娜完成"故事模式"
万骨坊(TENGU)	使用全员完成"时间模式(单人)"



如何避免丢失《死或生4》的存档

前不久证实由于BUG，美版《死或生4》会发生存档丢失的情况，[illegible]目前还没有日版[illegible]的损失报告，[illegible]保险起见，建议大家还是按照以下方法操作，[illegible]

最安全的方法就是每次结束游戏都将[illegible]从机器中取出。[illegible]

无限广阔的对战舞台

DOA Online

利用Xbox Live，玩家就可以通过网络直接与世界各地的同好进行对战了。玩家可以委托电脑随机选择对手，快速进行比赛，也可以先根据自己的情况制定一些条件(比如对手排名等级的限制、单人赛还是双人赛等)，之后由电脑按照这些条件搜寻相匹配的比赛。当然，玩家自己也可以开设房间，设定比赛的各种规则，之后就是等待其他玩家的出现了。



ZACK'S SHOP

在这里玩家能够买到各种道具，虽然价格都不算便宜，但因为在"ZACK'S SHOP"中消费的并不是Xbox Live的点数，而是游戏中的专用货币，只要玩家不停地进行网络对战就能慢慢积攒。由于游戏刚刚发售不久，目前"ZACK'S SHOP"的商品数还比较少，最有意义就是所有角色的最后一件服装，懒得一个个打的玩家(尤其是打那个"时间模式")可以偷些懒了，不过每件服装都是5000元，初期玩家的财力只可能买到两件……



彻底介绍在游戏中登场的所有模式！

作为一款格斗类游戏，本作拥有的模式确实是相当多。无论是能够收集角色服装以及隐藏人物的“故事模式”、“时间模式”，完全只为体验战斗乐趣的“生存模式”、“团队模式”，还是创意新颖但又透着那么一点邪恶的“拍照模式”，都能让玩家沉浸在里面很长时间。下面就为大家详细介绍每个模式的内容以及特点。

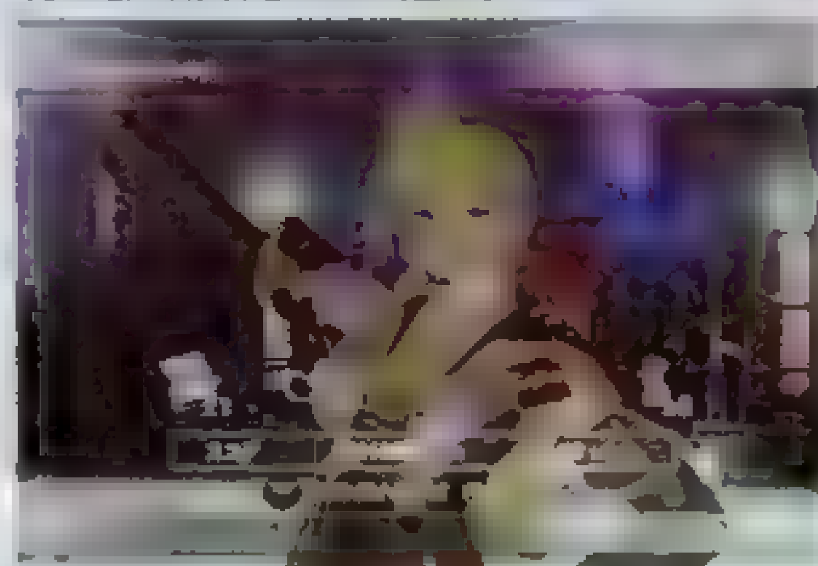
故事模式 Story

顾名思义，玩家将会通过所选择角色的经历来体验整个《DOA4》的剧情。在“故事模式”下每个角色都要固定进行8场战斗，除了中期以及最终战所面对的敌人固定对手外，其他6场战斗的交战对手以及场地都是随机的。另外，像霞、隼龙等主线角色在最终战将会与生化人Alpha-152交手，由于BOSS的攻击实在太霸道，如果不掌握一些方法，那么最终战将会被打得非常郁闷。

其实BOSS比较突出的特点只有两个，一个是无耻的瞬间转移，另一个是夸张的腿部连技。当BOSS倒地起身后如果玩家采取紧逼战术的话，出现瞬间转移的几率相当大，而且基本上都会在玩家身后出现，因此强攻是最不推荐的。BOSS的腿部连技段位变化快，攻击力高，惟一有效的应对方法就是Hold技(建议优先考虑架BOSS的中腿)。不过好在BOSS的进攻套路比较单一，基本上都是先瞬间移动到玩家前方(后方)约四个身位的地方，然后再发动进攻。利用这一点，玩家只要在BOSS瞬间转移后马上发动突进技(推荐前冲距离远的蓄力攻击)，基本上都能够安全反击。而要想避免BOSS出现在自己身后，只要保持两人的距离够远就可以了。

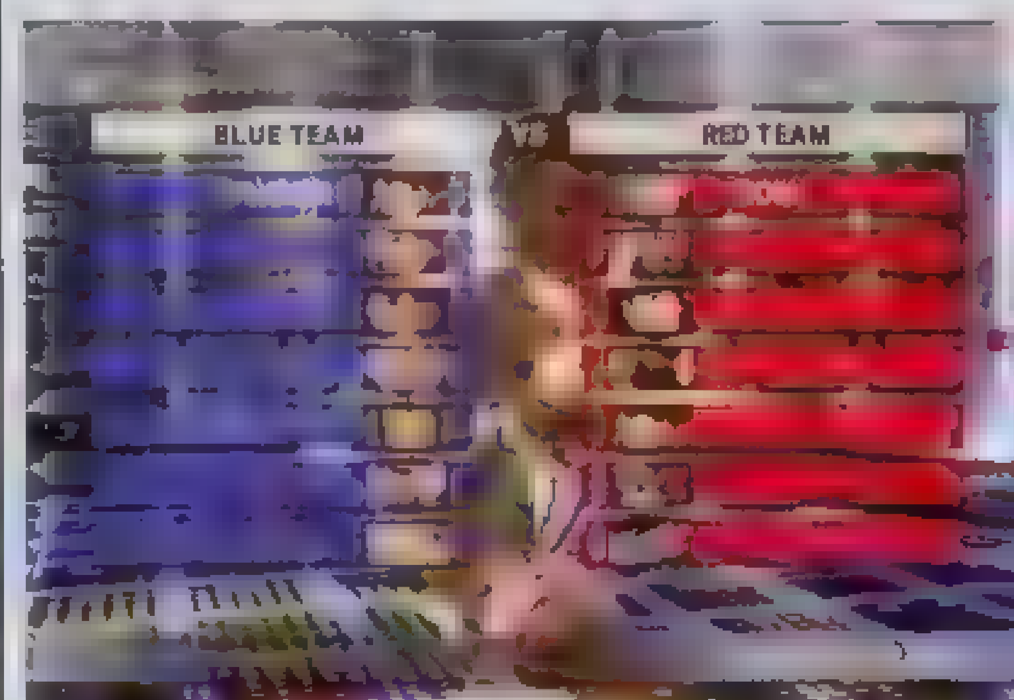
生存模式 Survival

与系列一样，本作的“生存模式”仍然是玩家使用固定角色，在体力耗尽前连续与电脑控制的角色战斗。决定“生存模式”排名的要素一个是玩家获得的分数(每次击败对手所剩余的时间、对手掉落的道具以及连续技)，另一个是玩家击败对手的数目。另外，X360的游戏都有“玩家战绩”的设定，“生存模式”下的“100场胜利”以及“获得全道具”等目标还是很有挑战性的。



团队模式 Team Battle

完全是为了让玩家享受对战乐趣而存在的模式。在这个模式下最多可以选择七名角色组成团队与其他玩家或电脑进行对战，与“生存模式”不同，在这个模式下每场战斗结束后角色的体力都不会有任何恢复，而是直接与下一名对手战斗。另外“团队模式”中可选择的场地只有3个而且都是擂台形式的，略显单调。



时间模式 Time Attack

与“故事模式”类似，同样是要与电脑控制的角色进行战斗，但这里最关键的不是怎样获胜，而是如何在最短时间获胜。无论选择什么角色都需要完成固定场数的战斗(单人为8场，双人为5场)，不过与“故事模式”不同，所由角色最后都要与最终BOSS Alpha-152战斗，难度可想而知。所有角色的服装都可以在“时间模式”下获得，但前提是对战局数最少要两局且时间要超过60秒。不过“玩家战绩”中获得奖杯的目标并不限制玩家更改游戏设定，大家只要将对战局数改为1局就会非常轻松。



▲只要掌握好方法，满血打过最终BOSS也不是什么难事。

观赏模式 Watch

按键	效果
LT键	逆时针旋转画面
LB键	进入“拍照模式”
RT键	顺时针旋转画面
RB键	拍照(“拍照模式”下)
十字键↑↓	调整拍摄距离
X键	调整快门速度
△键	调整光圈


▲玩家可以随时欣赏保存下来的照片。

玩家可以任意选择对战双方的角色以及场地，之后角色便会在电脑的控制下进行无限的对战。而在本作新登场了新的模式——“拍照模式”，玩家可以在电脑对战的任何时间拍照，照片可以保存在X360中随时欣赏。

“拍照模式”中玩家可以利用两个摇杆控制镜头的方向以及缩放大小，不过这里的“拍照”并不是简单地将对战时的某一瞬间保存，玩家需要像真正的摄影师一样选择拍照时的快门速度以及光圈，而采用不同快门速度以及光圈所拍出来的照片，无论是画面还是效果都会有差别。另外，游戏还为玩家提供了几种镜头运动的方式，玩家根据所要拍摄的题材选择最适合运动方式后，这样就能够专心等待精彩瞬间的出现了。



快门速度

位于屏幕最下方的第一排数字。快门速度决定了底片感光时间的长短，当拍摄处于运动状态的物体时，快门速度越慢，最终拍摄出来的效果“残影”越明显，会让人感觉“发虚”。按住X键后可以利用十字键的上下进行调整。

光圈

快门速度的右侧数值，同样位于屏幕最下方。光圈的大小决定了焦点范围的大小，数值越小焦点的范围越狭窄，这种情况下实际拍出来的照片只用中间很小的范围会非常清楚，反之就不会这么明显。按住△键后利用十字键的上下进行调整。



杂七杂八 在战斗时经常会有被对手打到墙(尤其是有爆炸效果的墙)后出现[illegible]，不少玩家此时都会选择[illegible]，[illegible]安全的办法是快速按方向键(摇杆)，这样角色就会很快倒地，从而避免被对手追击。

对战模式 Versus

相信当经过一段时间的修炼后，大部分玩家都会将时间用在与朋友对战上(虽然"《DOA》系列"历来都是看的人远远多于玩的人)。"对战模式"下玩家可以与朋友或电脑进行单人或双人战斗，而之前玩家在"故事模式"以及"时间模式"中获得的服装和隐藏人物，在"对战模式"中都可以自由选择。

▲独乐乐不如众乐乐，如果能有一群同好聚在一起会更有趣。

▼既使是一个人玩，也会非常投入。

战斗鉴赏模式 Battle Viewer

所谓"战斗鉴赏模式"就是玩家能够观看之前保存下来的对战过程。当与电脑对战完或是在线模式下与其他玩家的战斗结束后，会出现选项询问玩家是否保存之前的一整局对战过程。如果玩家同意"保存战斗回放"，那么这一局的对战过程就会被储存在X360的硬盘中。之后玩家就能随时在"战斗鉴赏模式"中观看对战的全过程，分析对手特点以及找出自身的不足了。游戏最多能够储存100个对局。

◀每个对战都有简单的信息介绍，方便玩家寻找。

▲其实保存的对战影像更多是用来自我陶醉。

鉴赏模式 MOVIE THEATER

玩家最开始进入游戏的时候，是找不到"鉴赏模式"的，只有当使用任意角色完成"故事模式"后才会开启。只要完成"故事模式"(难度、续关次数不限)，就能在这里欣赏角色的结局CG，而当获得全角色(16人+1人)的结局CG后还会追加新影像"US TV Spot"。

▲先不说某些CG的内容，单从素质上讲确实值得赞叹。

游戏设定 Setting

这里玩家可以自由更改游戏的各种设定，包括游戏难度、对战局数、时间等。如果是以获得服装以及隐藏角色为目的的话，建议不要更改游戏设定，因为隐藏角色服装的获得对游戏设定比较苛刻。不过如果是为了完成任务获得"玩家战绩"的话，强烈建议将所由设定调整到对玩家最有利的一项，谁让"玩家战绩"对游戏设定没有任何要求呢。另外，在这里可以更换获得的角色系统音。

个人资料 User Profile

虽然说是玩家的个人资料，但实际上只有玩家的对战成绩以及更改国家。不过比较有意思的是在网络对战的一项中还包括了对战时无故中断的次数，因此最重要的是堂堂正正地比赛，既使是打不过对手。不过对战中一些明显因为网络问题而中断的情况并不会被计算在内，网络不是很好的玩家大可以放心。

▲在这里可以看到自己所有的对战成绩。

排名 Ranking

在这里玩家能够看到单人以及双人战的角色使用率、"时间模式"下单人以及双人战的成绩，以及在"生存模式"中玩家所取得的成绩。

▲如果不是为了收集服装，某些角色的使用率一定是零……

训练模式 Sparring

在"训练模式"中，玩家可以选择任意角色进行修炼。在这个模式下，玩家可以针对某一点详细设定对手的各种动作以及反应，比如想加强对Hold技的练习，就可以设定对手是出拳还是出腿，是上段还是下段等。由于相对于前作，《DOA4》中不少角色的攻击方式以及招数都有一定程度的改变，因此建议刚拿到游戏的玩家还是先在"训练模式"中适应一下擅长角色的变化吧。

▲"训练模式"中能够调整的选项非常丰富，练好身手再去向别人挑战吧。

在训练过程中，玩家可以选择是否在屏幕下方显示出招按键或招数段位。显示出招按键能够让玩家非常直观地看到"刚才究竟按了些什么"，这样就能有效地改正自己按键不准或按键过多的毛病了。而显示招数段位则主要是熟悉角色的攻击特点，毕竟由于速度以及角色招式的原因，很多攻击我们都不能确定到底是哪一段判定。利用这一点就能够彻底清楚招数的攻击判定，让那些"黑招"不再令我们郁闷。

另外，在"训练模式"的选项中有一个特殊选项 "Exercise"，当玩家选择后电脑便会将玩家选择角色的所有招式一个个逐一显示给玩家，而玩家所要做的就是按照提示成功发出相应招式。而只要在"练习模式"成功使出角色的所有招式，便能够获得相应角色的系统音。除艾因外，当玩家获得其他21名角色的系统音后，就能取得最终BOSS——Alpha-152的系统音。也正因如此，"训练模式"一点都不会感到枯燥，反而会让人很快沉浸在这种"寓教于乐"的练习方式中。

杂七杂八 游戏已经发售了一段时间了，目前网络对战……亚洲方面则是……

全部服装取得方法

一提到“《DOA》系列”相信大部分玩家都会马上想到女性角色华丽、丰富的服装(为什么只想到女性角色……)，本作自然也不例外，不过在数量方面确实有些让人失望，女性角色服装最多的瞳也只有8件，而且最后几件感觉只是换了一种颜色……。当然，由于游戏对应网络，玩家可以通过“ZACK'S SHOP”购买包括饰品在内的各种物品，相信很快各角色的新服装就会摆上架了。

与前作《DOAU》不同，本作获得服装的方法不再与难度挂钩，只要完成“故事模式”以及“时间模式”就能够获得，不过需要注意的是“时间模式”下对战局数最少要两局且时间要超过60秒。

霞（服装总数：7件）

服装	取得方法
COS3(练功装)	故事模式or时间模式(1周目)
COS4(忍者装 黑)	故事模式or时间模式(2周目)
COS5(水手服 夏)	故事模式or时间模式(3周目)
COS6(水手服 冬)	故事模式or时间模式(4周目)
COS7(围巾便装)	故事模式or时间模式(5周目)

特殊装束
- 选择服装时按X键——马尾辫
- 选择服装时按Y键——低马尾辫
- 选择服装时按START键——辫子



心（服装总数：7件）

服装	取得方法
COS3(制服 冬)	故事模式or时间模式(1周目)
COS4(制服 夏)	故事模式or时间模式(2周目)
COS5(制服 白)	故事模式or时间模式(3周目)
COS6(便装 白)	故事模式or时间模式(4周目)
COS7(便装 黑)	故事模式or时间模式(5周目)

绫音（服装总数：6件）

服装	取得方法
COS3(制服)	故事模式or时间模式(1周目)
COS4(蝴蝶结装 短袖)	故事模式or时间模式(2周目)
COS5(运动装)	故事模式or时间模式(3周目)
COS6(宇宙装)	故事模式or时间模式(4周目)



艾利奥特（服装总数：4件）

服装	取得方法
COS3(武斗装)	故事模式or时间模式(1周目)
COS4(便装)	故事模式or时间模式(2周目)

扎克（服装总数：4件）

服装	取得方法
COS3(宇宙人装)	故事模式or时间模式(1周目)
COS4(夏威夷装)	故事模式or时间模式(2周目)

[illegible]（服装总数：4件）

服装	取得方法
COS3(牛仔装)	故事模式or时间模式(1周目)
COS4(海盗装)	故事模式or时间模式(2周目)

SPARTAN-458（服装总数：7件）

服装	取得方法
COS3(战斗服 蓝)	时间模式(1周目)
COS4(战斗服 银)	时间模式(2周目)
COS5(战斗服 金)	时间模式(3周目)
COS6(战斗服 白)	时间模式(4周目)
COS7(战斗服 黑)	时间模式(5周目)

[illegible]（服装总数：5件）

服装	取得方法
COS3(摔角装 绿)	故事模式or时间模式(1周目)
COS4(猫女装 白)	故事模式or时间模式(2周目)
COS5(女王装)	故事模式or时间模式(3周目)

特殊装束 [illegible]

蒂娜（服装总数：5件）

服装	取得方法
COS3(猫女装 黑)	故事模式or时间模式(1周目)
COS4(猫女装 白)	故事模式or时间模式(2周目)
COS5(便装)	故事模式or时间模式(3周目)

[illegible]（服装总数：4件）

服装	取得方法
COS3(忍者装 蒙面)	故事模式or时间模式(1周目)
COS4(忍者装 白华)	故事模式or时间模式(2周目)

隼龙（服装总数：4件）

服装	取得方法
COS3(杂兵装)	故事模式or时间模式(1周目)
COS4(魔神装)	故事模式or时间模式(2周目)

[illegible]（服装总数：7件）

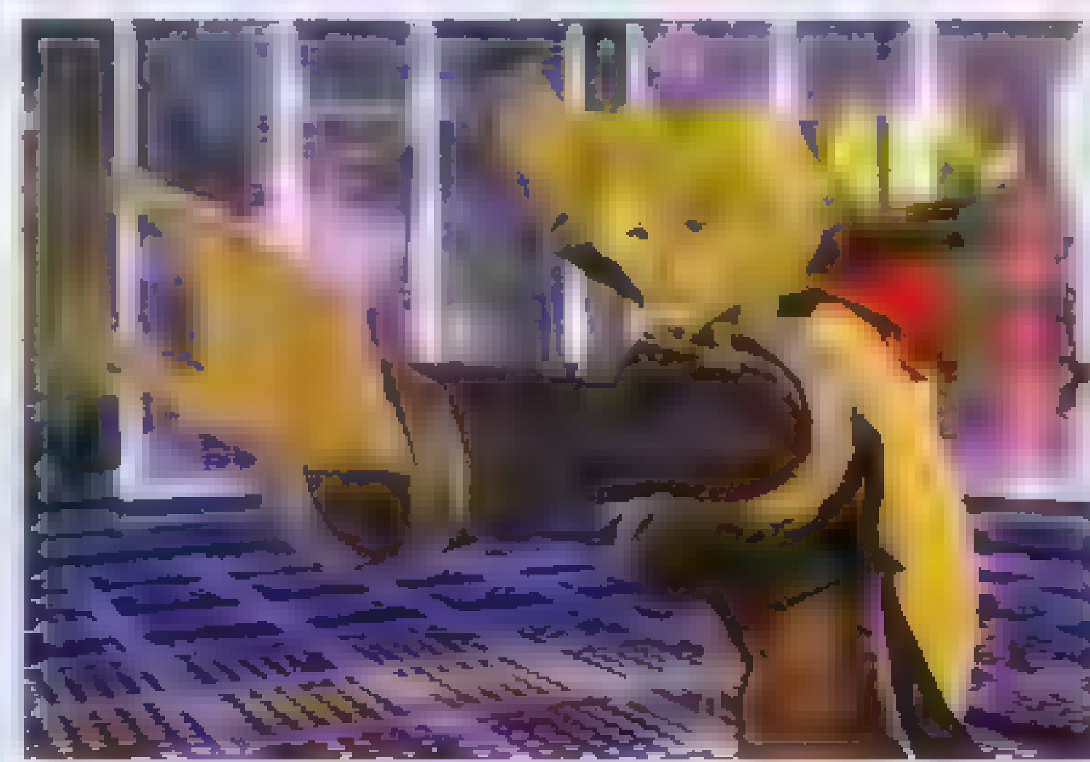
服装	取得方法
COS3(唐装)	故事模式or时间模式(1周目)
COS4(旗袍 蓝)	故事模式or时间模式(2周目)
COS5(旗袍 黑)	故事模式or时间模式(3周目)
COS6(便装 绿)	故事模式or时间模式(4周目)
COS7(便装 红)	故事模式or时间模式(5周目)

特殊装束 选择服装时按X键——辫子(COS1[illegible])



海伦娜（服装总数：5件）

服装	取得方法
COS3(礼服)	故事模式or时间模式(1周目)
COS4(武斗装 黑)	故事模式or时间模式(2周目)
COS5(雅典装)	故事模式or时间模式(3周目)



[illegible]（服装总数：3件）

服装	取得方法
COS3(唐装)	故事模式or时间模式(1周目)

李健（服装总数：4件）

服装	取得方法
COS3(李小龙装)	故事模式or时间模式(1周目)
COS4(西装)	故事模式or时间模式(2周目)

利昂（服装总数：4件）

服装	取得方法
COS3(兰博装)	时间模式(1周目)
COS4(角斗士装)	时间模式(2周目)

[illegible]（服装总数：8件）

服装	取得方法
COS3(吊带装)	故事模式or时间模式(1周目)
COS4(夹克 绿)	故事模式or时间模式(2周目)
COS5(夹克 蓝)	故事模式or时间模式(3周目)
COS6(女仆装 黑)	故事模式or时间模式(4周目)
COS7(女仆装 红)	故事模式or时间模式(5周目)
COS8(女仆装 蓝)	故事模式or时间模式(6周目)

特殊装束 [illegible]



克里斯蒂（服装总数：4件）

服装	取得方法
COS3(便装)	故事模式or时间模式(1周目)
COS4(网纹装)	故事模式or时间模式(2周目)

[illegible]（服装总数：3件）

服装	取得方法
COS3(潜水装)	故事模式or时间模式(1周目)

玩福（服装总数：4件）

服装	取得方法
COS3(唐装 白)	时间模式(1周目)
COS4(夏威夷装)	时间模式(2周目)

艾因（服装总数：4件）

服装	取得方法
COS3(便装 白)	时间模式(1周目)
COS4(上空装)	时间模式(2周目)

杂七杂八 如果玩家在自己的个人资料中的“座右铭(Motto)”中输入过文字[illegible]在游戏中[illegible]登场[illegible]“GAMBLER[illegible]”[illegible]屏幕上就会显示出来，不过由于部分汉字会显示为乱码，因此大家还是用英[illegible]

文 沙罗 &UCG 阳光育成计划成员 高町奈叶
地图 UCG阳光育成计划成员 舞之小路水阴



或许只是巧合，不过2005年是不少游戏大作的系列诞生10周年，厂商们也适时地打出"10周年纪念作"的口号推出了游戏新作。当然了，这其中自然也少不了《前线任务》。作为一款以吸引更多新人为目标的集大成之纪念作，本作的变化是非常明显的。如果您曾经因为这游戏那复杂的系统而望而生畏，那么不妨试试本作吧，相信它会给你难忘的回忆。

PROLOGUE

20世纪末，太平洋上出现了一座因地壳变动而诞生的新岛。2065年，这座被命名为哈夫曼的岛屿被发现了大量丰富的地下资源，世界上经济、军事力首屈一指的两大国家——O.C.U.与U.S.U.随即对哈夫曼岛开展了入驻工作。2070年，由于哈夫曼岛的领土权问题出现了纠纷，O.C.U.与U.S.U.两国开始了对立和冲突。被后世称为"第一次哈夫曼纷争"的战争爆发了。

沃尔塔·冯·兰迪、奥尼尔以及格林·迪巴尔——这三个亲密无间，原本过着快乐无忧的日子的好友，不幸被卷入了第一次哈夫曼纷争。为了保护沃尔塔，格林的左手受了重伤，虽然经过治疗已经康复，但从此留下左手无意识捏紧的习惯；沃尔塔自己的左颊，也在那时留下了一块不小的伤疤……尽管当时的治疗水平，已经足以令他们的伤疤去掉，但两人都没有这么做。由于两国间的战火扩大，生于不同国度的三人被迫分离……

20年过去了，曾经的小毛孩子，如今已经成为了一名操纵机甲WANZER的战士。尽管从军是出于自身的意愿而为，但他却无法摆脱被战乱所左右的命运……

系统解说 SYSTEM

区域设施

在战斗之前的收集情报部分基本上都要在基地的各个设施中进行。因此哪些设施能够做些什么，这点就需要在收集情报前有所了解。在各个基地或据点里，フォートモーナス基地的设施最完善，因此这里以它举例：





司令部

向各部队发布命令的地方。偶尔在这里会发生隐藏情节。

作战会议室，进行作战说明的地方。大多数情况下，和这里的指挥官或队员们对话都能够获得不错的情报或引发之后的剧情。

机甲科

驾驶员值班室。可以在这里进行驾驶员的队伍编成。一直坐冷板凳的队员也会向你发牢骚……

模拟训练所，在这里可以进行模拟训练。既可以通过参加斗技场来赚钱，也可以通关完成模拟训练来强化驾驶员能力。

放置各种机甲WANZER的地方。与左侧的整备兵对话可以进行机甲的部件安装工作；与右侧的上兵对话可以对驾驶员的技能进行设置。

官舍

司令官部屋

基地司令官的房间。有时在这里可以触发隐藏情节。

校级军官们的房间。有时这里也会空无一人。

士官级军人的房间。在这里能够获得许多有用的建议。

兵舍

一般士兵的休息所。有时高级军官也会出现于此。

俗称健身中心的训练场所。

游戏中最经常出入的场所之一，许多情节都发生在这里。

士兵们休息的寝室。有时也有一些士兵白天会在这里休息。

通信科

游戏记录。

读取记录。

游戏设定。许多设置可以在这里进行更改。

游戏的进行

本作的游戏模式分为两大类：在基地设施中与军队各个士兵长官对话，收集各种情报同时观看故事的发展，以及驾驶 WANZER 出战进行战斗。

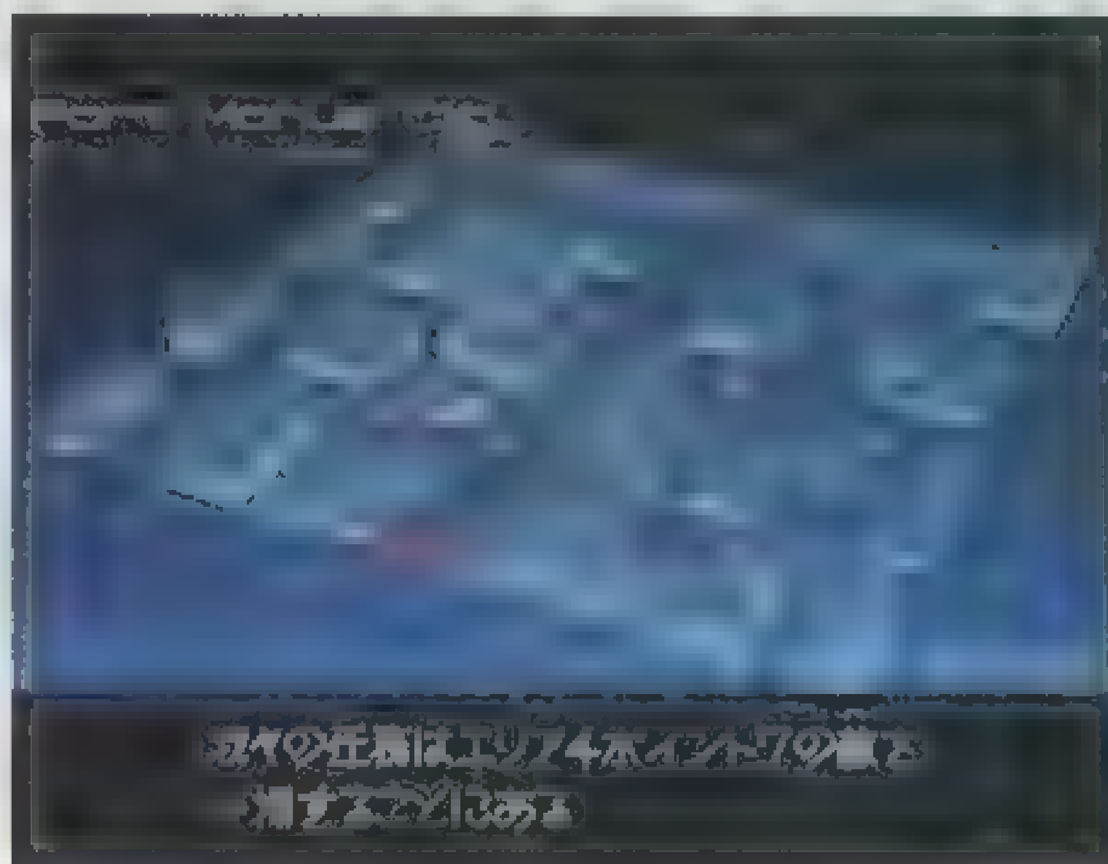
收集情报

基本上关卡与关卡之间都有类似AVG游戏的部分存在。这一部分的目的是让主人公和各种各样的角色对话，同时能够了解到许多出击的理由或战斗的内容。许多和游戏背景相关的事情，都要通过和角色们对话才能知道。此外，WANZER的驾驶员编成、机体的部件安装等均可以在这部分进行。



出击准备

在“收集情报”部分选择了“出击”以后，就会自动进入“出击准备”的界面。在这里大家可以观察到即将展开战斗的关卡鸟瞰图以及敌我双方的阵形说明，同时能收到来自指挥官的极为详细的作战说明。在这一部分中，玩家同样能够对驾驶员进行编成，对机体进行安装更换。



关卡战斗

出击准备结束后，就会进入战斗部分。大家只要操纵WANZER达成胜利条件即可过关，若达成败北条件那么就会GAMEOVER。由于战斗部分所占用的时间往往比较长，特别是游戏中后期一般一关都要花费1个小时以上，因此大家还可以进行战斗中断记录，不过中断记录只有一个。



驾驶员

操纵人型机器战斗的人就是驾驶员。驾驶员的能力强弱也直接关系到了兵器在战场上的战斗表现。这里就让我们来对驾驶员的方方面面进行一个详细的介绍，让您不再为找不到理想的驾驶员而犯愁。

驾驶员的专业

驾驶员在战斗中的分工一共有6种，每种都具有自己的特长。根据类型分工的不同，能够购买的技能类型也会有所不同。每种专长均有10个等级，每次战斗后不但能够提升驾驶员的经验值，还会根据驾驶员当前所装备的武器来提升相应的专业经验值。虽然每个驾驶员都能够提升所有的专长等级，但只有自己所适应的专业等级才能够提升至最高，同时所能购买的技能也比其他专业的要丰富许多。

专业的类型与特征

专业	特征	等级提升
ストライカー	注重接近战的类型，近身战非常强劲。	用KN、RD、PB、SD类武器攻击
アサルト	擅长近～中距离战。从白兵战到游击战均可担任。	用MG、SG、FT类武器攻击
ガンナー	尤其擅长远距离射击攻击。命中率较高的狙击手类型。	用GG、RF、BZ类武器攻击
ランチャー	专门使用导弹等肩部武器。由于不会受到反击，小队战时不可或缺。	用MS、GR、RK类武器攻击
メカニック	主要负责对机甲的伤害和状态攻击进行回复。长期战时不可或缺。	使用リペアパックパック
ジャマー	使用EMP对敌人进行状态妨碍或对我方的导弹进行诱导，可靠的支援型。	使用EMP、进行导弹诱导

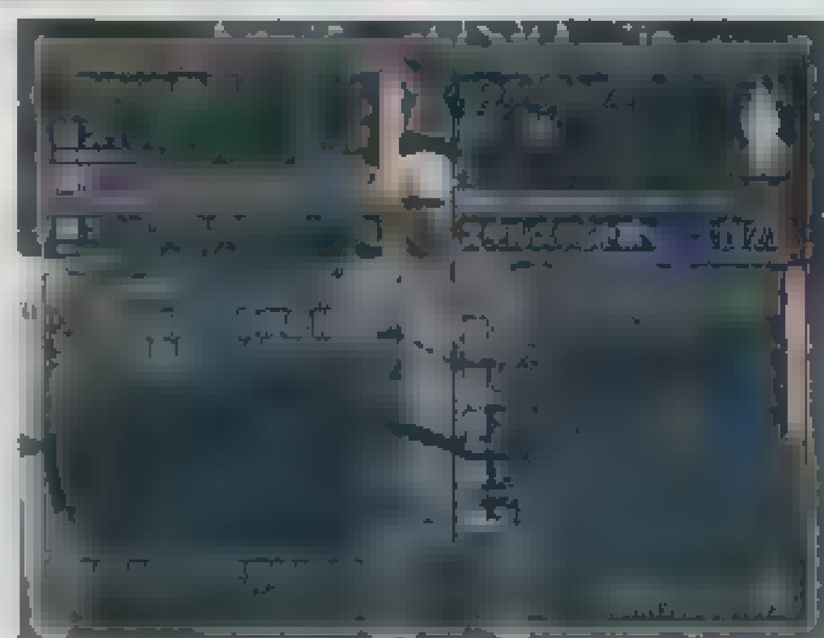
驾驶员的攻击类型

驾驶员们都有性格设定，全部性格一共有4种，这些都关系到LINK攻击时的行动。具体行动，表现在使用LINK攻击时，射线轴上存在着我方机体时的对应行动。由于在游戏中后期，敌我双方的LINK攻击会十分频繁，因此在队伍编成和招收新人时也应该多考虑一下角色的性格。

类型	说明
我方重视型	若LINK攻击会造成我方同伴的行动不能、部位破坏的不利状况，就不会参与LINK攻击。
目标重视型	重视目标的状态，在不能对目标给予有效伤害的情况下不参与LINK攻击。
攻击型	不被状况所左右，100%参与LINK攻击。因此要注意其射线内不要有我方机在场。
慎重型	当射线上有我方机体在，会尽量避免参与LINK攻击。

技能的装备

在专业等级提升后，就能够获得新的技能。所有技能都只能在出击准备中或格纳库中的“パイロット”一项中用进行购买和设置。购买技能时要消费一定量的EP，不过EP在角色等级提升时会相应增加。这里大家要注意的是，所有的技能都会占用驾驶员的技能槽，越强力的技能所占用的格数就越多。技能槽的格数会随着驾驶员的等级提升而增加，最大有16格。



▲由于技能过多，技能槽格数有限，所以应去掉无用的技能，多装备一些强力的。

人员招收

从MAP08开始，我们就可以在各个基地设施内招收新的队员了。在与众多士兵对话时，可以看到他们画面下方会出现“SCOUT OK”的字样，此时按△键进入状态列表后再按○键就能够进行招收了。若要与现有队员进行能力比较，那么在状态列表中再按一次△键即可。招收的队员可以在驾驶员值班室内进行编成。这里要注意的是，可出战的人员最多只有6人，而值班室内全部的人员最多为10～12人。



官阶与招收

主人公能够招收到的同伴，仅限于和主人公同一官阶或官阶低于主人公的角色。主人公的官阶会随着故事的发展而提升，因此到了游戏中后期，可以招收的同伴会越来越多。尤其是在MAP16以后，主人公的官阶会变成中校，此时就可以疯狂招收队员了……

关于去除队员

一旦将现在队伍中的队员进行除队的话，那么这位角色以后就再也不能加入了！因此在进行选人时，也需要慎重考虑。

官阶	关卡数
上校	通关后
少校	MAP16
上尉	MA[illegible]1
中尉	MAP08
曹长	MAP05

↑官阶高 ↓官阶低

WANZER

以能活跃在各种状况的战场上、接近人类构造为前提并被开发出来的机动兵器，被人类统称为WANZER。WANZER主要由主体、双手和双脚构成。每个部位都有各种不同类型、不同性能的部件可供安装。

身体（BODY）

WANZER的核心部位。它决定了整个机体的总出力大小（总出力＝载重量），这也意味着机体能够安装的部件数量和性能、全要靠身体来决定。在战斗中，一旦身体的HP为0，那么这台WANZER就宣告报废；反过来说，只要身体还在，其他部位就有修复的可能。



双手（LEFT/RIGHT ARM）

攻击的惟一部位。一旦手臂的HP为0，那么安装在这只手臂或肩部的武器就无法使用了。双手都被破坏，那就只有干挨打的份……不过双手可以在战斗中修复。

脚部（LEGS）

脚部的性能直接影响到机体的移动力和回避率。不同性能的脚，在一些特殊的关卡中移动距离也会受到影响。在战斗中若脚部被破坏，那么一回合只能移动一格且不能回避攻击。可以修复。

背包（BACKPACK）

安装在身体背后的辅助武装，在战斗中不会被破坏。由于种类丰富，因此这里我们单独列出了一个列表进行解说。

背包种类	名称	特征
涡轮增压器（TURBO）	ターボ	能令机体的出力大幅度增加的背包。它是MAP04加入的クリステン的初期装备，除此之外，只有在生存模拟训练中获得。
物品（ITEM）	ターボアイテム	除了能够提升机体出力外，还能够装备物品。不过可装备的物品量少，装备物的大小（サイズ）也只限于S与M这两种。推荐装备在导弹机体上。
	アイテムターボ	虽然也能够提升出力，但效果相比ターボアイテム就差了不少。不过该背包以能装备大量物品为前提，最多时能够装备8个物品，兼容所有大小。
修理（REPAIR）	リペアライト	以修理我方机体为主要目的的背包。能够回复甚至修理机体的任意部位。比另一个修理背包要轻。
	リペア	与リペアライト相比，最大的不同在于能够同时对机体的所有部位进行回复，也能够同时回复所有的状态妨碍。相当实用的背包。
电子干扰（EMP） ※障碍种类请见下表	EMP	能够给予敌机体各种状态妨碍。在等级提升以后，最后能够给予所有的状态妨碍，也能够让同伴机体的属性防御上升。
	リペアEMP	同时拥有修理和EMP两种性能。虽然能够给予敌人的状态妨碍种类比较少，但能回复我方机体的HP，也能够加强属性防御。
	EMPリペア	与リペアEMP一样拥有两种性能。虽然比EMP的状态妨碍种类少，但能够对机体的任意部位进行修理，也能够回复状态妨碍。
探测器（SENSOR）	センサーEMP	具有导弹诱导功能和EMP这两种功能的背包。既能够给予敌机体状态妨碍，同时也可以使我方的导弹攻击到诱导机体周围的任何敌人。

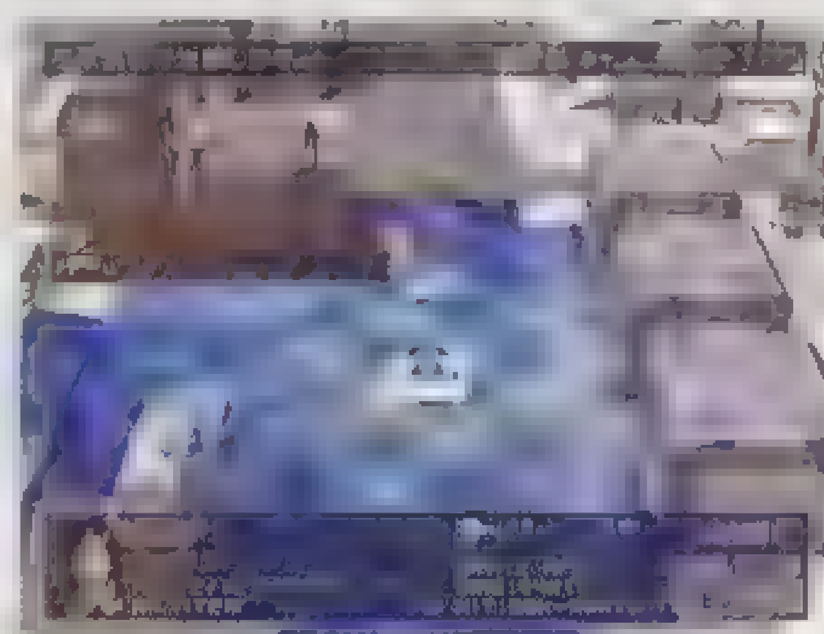
注：状态妨碍的成功率在使用EMP时会以命中率来表示。驾驶员等级越高，则命中率越高，不会因障碍、地形差而受到影响。

状态障碍种类

种类名	作用
攻击システムダウン	一定回合内不能攻击、反击
移动システムダウン	一定回合内不能移动、回避
BPシステムダウン	无法使用背包
システムダウン	移动、攻击、BP等行动均不能进行
リンクシステムダウン	无法进行LINK攻击

武器属性

武器的属性分为“贯通”、“冲击”、“炎热”这三种，在以某种属性武器攻击拥有该属性防御能力的机体时，攻击伤害只有通常的76%。因此，只要多装备一些拥有属性防御的部件，一般都能在战斗中减少所受的损伤。属性防御在部件改造时会作为部件特有技能而附带。此外，也可以使用EMP来提升属性防御。



机体的安装

想要提升机体的性能和战斗力，除了更换高级的部件外，也可以自行改造部件的等级。新的部件可以在格纳库中或出击准备中进行购买并能够立刻进行更换。此外，背包、物品的安装也在这时进行。注意在更换了新的背包后，原来背包中的物品就会自动卸掉，这时就需要重新安装了。由于机体所涉及到的内容较多，因此下面将一一进行解说。



机体颜色

机体色分为迷彩部分和装甲部分。选择不同的颜色就可以让自己的爱机更换外观颜色。随着故事的发展，可供选择的颜色还会更多。有部分迷彩装是只能通过特定的方法才能够获得的，至于这些迷彩装的拿法，请参考后文的研究部分。

物品

物品只有安装在背包中后才能够在战斗中使用。虽然每种物品在一场战斗中只能使用一次，但在下一场战斗中，就又能够使用了。物品的大小分为S、M、L三种，其中效果最优秀的L型物品只有用等级5以上的アイテムターボ才能够搭载。

物品名	大小	效果	价格
GR弹3	M	GR武器的使用次数回复3	50
GR弹MAX	L	GR武器的使用次数回复至最大	100
MS弹3	S	MS武器的使用次数回复3	20
MS弹MAX	L	MS武器的使用次数回复至最大	50
RK弹2	M	RK武器的使用次数回复2	50
RK弹MAX	L	武器的使用次数回复至最大	100

机体名＆机体规格

进入“机体名”一项后，玩家可以根据自己的爱好更改各个机体的名字。平假名、片假名、英文数字甚至汉字名都可以取。而“机体规格”一项，大家可以在这里确认机体的全部部件。按下○键可以打开详细的窗口查看；按△键则可以观察机体的外形全貌。

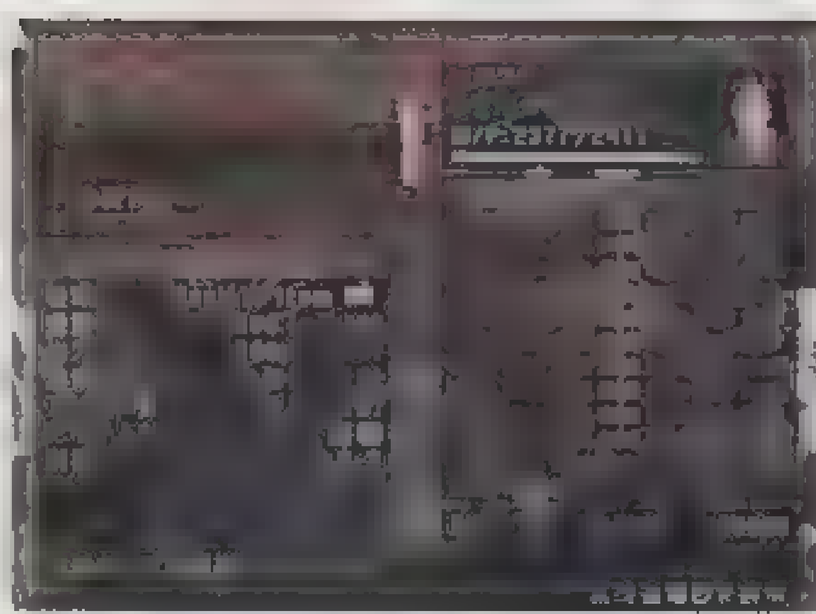
套装机体

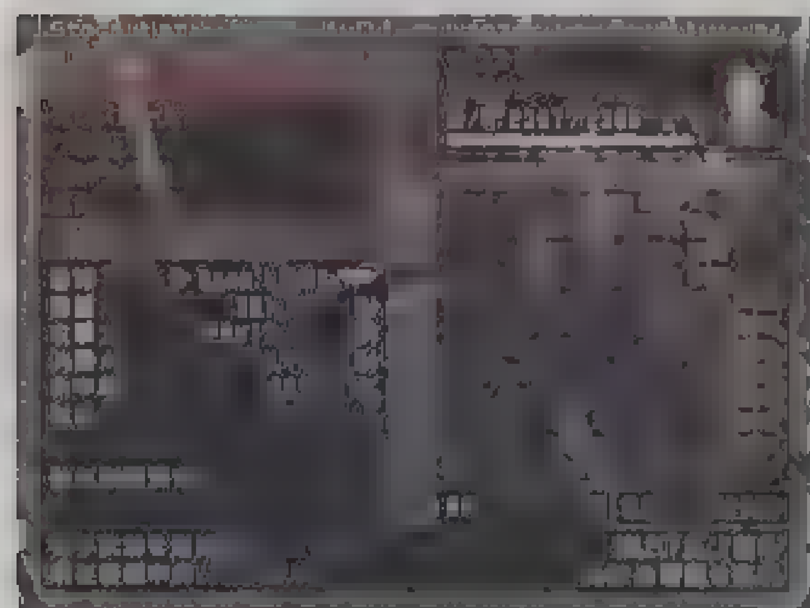


在这里可以购买到用同一种类的部件组装好的机体。这样就省去了一个部件一个部件购买安装的步骤。

改造

部件的改造只有到了MAP06以后才能够进行，注意改造时除了要花费一定量的资金（CP）以外，还要消费RP。CP可以在斗技场获得胜利后或卖掉部件、完成任务后获得；RP则除了完成任务以外，只能在平常与士兵们的对话中，或者完成生存训练后获得。





改造路线

在改造部件时，有时会遇到分支选择改造，按△键可以看到该部件的改造履历——向左边改是轻量化，部件、武器的重量减少；向右改是重火力化，攻击力、防御力和HP上升，但重量及消费的AP也增多。

部件技能

部件技能就是指部件上所附带的特殊效果。在一些隐藏部件或高等级的部件中，经常能够见到各种各样的部件技能。只要装备这些部件，技能就会立刻在战斗中发挥作用。



部件技能一览

技能名	作用
攻击范围＋	武器的攻击范围增大
射程最小	对我方机体所在附近方向的武器射程增大
攻击回数＋	增加武器的攻击次数
ダメージ缓和率＋	增加盾牌伤害的缓和率
最大缓和值＋	增加盾牌最大缓和值
移动力＋	脚部部件的移动力增加
贯通力	ライフル系武器的贯通力增加
必中弹数	ショットガン系武器的必中弹数增加
センサー范围＋	导弹的诱导范围增大
诱导武器防御	防御导弹系武器
范围武器防御	防御ロケット、グレネード系的攻击
动作制限无效	令装备盾牌时的攻击回数－1无效化
リロード	自动使用补充弹药的物品
システムダウン无效	令システムダウン无效化
攻击システムダウン无效	令攻击システムダウン无效化
移动システムダウン无效	令移动システムダウン无效化
リペア＋	HP回复量增加
格斗クリティカル	ハードブロウ的攻击力增加
敌スクエア通行可	能够穿过MAP上的敌人单位
先制	在战斗中抢先攻击
JOB经验值取得＋	专业经验值获得量增多
SB防御力＋	同一类部件安装在一起时，防御力增加
SB最大HP＋	同一类部件安装在一起时，最大HP增加
SBオートリペア	同一类部件安装在一起时，HP自动回复
属性防御	附加对贯通、炎热和冲击的防御属性

AP系统

在驾驶员的状态栏中，大家可以看到“AP最大、AP回复量”等数据。在战斗中，所有的行动都会消费一定量的AP。比如在通常情况下每移动一格，就要消费1AP。至于进行攻击时，就会消费掉武器所对应的AP。每个驾驶员在一开始都有一定量的AP可供使用，只要AP还有剩余，即使该驾驶员在这一回合内的行动已经结束，他依然可以参与LINK攻击或在遭到敌人的攻击时进行反击。所以，有意识地为每个驾驶员保留一定程度的AP，在战斗中是至关重要的。



▲注意不要因为参与LINK攻击次数太多而导致AP用光，连回复HP都无法实现哦。

AP的回复

每过一个回合，驾驶员的AP就会自动进行回复。回复的量为驾驶员的“AP回复量”，打个比方，若这名驾驶员的最大AP为25，而回复量只有15，那么在上一回合中他将AP用尽，那么下一回合他所能使用的AP就只有15，而并非最大值25。残余的AP可以保留至下个回合，比如剩余10AP，那么算上AP回复量，下一回合就可以使用25AP。要注意的是，无论残余的AP有多高，下个回合所能使用的AP均不会超过驾驶员的“AP最大”数值。



▲AP最大与AP回复量这两个数据会在驾驶员等级提升时而提升，除此之外，也可以装备增加AP回复或最大值的技能。

消费AP的行动

- 移动
- 攻击　反击
- LINK攻击
- 使用背包

战斗要点

本作的战斗采用的是传统的S·RPG回合制，因此玩惯了类似的战棋游戏的玩家，在玩本作时就会很快上手了。另外要注意本作在攻击时切换武器是需要按□键执行的。

LINK系统

简单地说，LINK系统就是能够令复数的机体同时攻击同一目标的系统。参加了LINK支援的机体，虽然会消费攻击时相应的AP，但不会遭到敌人的反击。

LINK发生条件

- 参加LINK的驾驶员装备了LINK技能
- 参加LINK的驾驶员剩有能够进行攻击的AP
- 参加LINK的机体武器射程内有可攻击对象
- 装备了技能所对应的武器，且该手臂没有被破坏







▲在攻击前能够看到许多线条，被线所相连的机体现将在接下来的战斗中参与LINK攻击。这里要注意两点：敌机也会LINK攻击；LINK攻击只限于同一小队内的机体使用。

技能连锁

在LINK攻击中，当复数的我方机体连续发动了所装备的技能时，攻击力渐渐上升。这一系统就被称为技能连锁。当技能中断不再发生时，LINK攻击时的威力也就变回普通攻击力了。

技能连锁的攻击倍率

连锁次数	倍率
1回	1.0倍
2回	1.2倍
3回	1.3倍
4回	1.4倍
5回	1.6倍
6回	1.8倍
7回以后	2.0倍



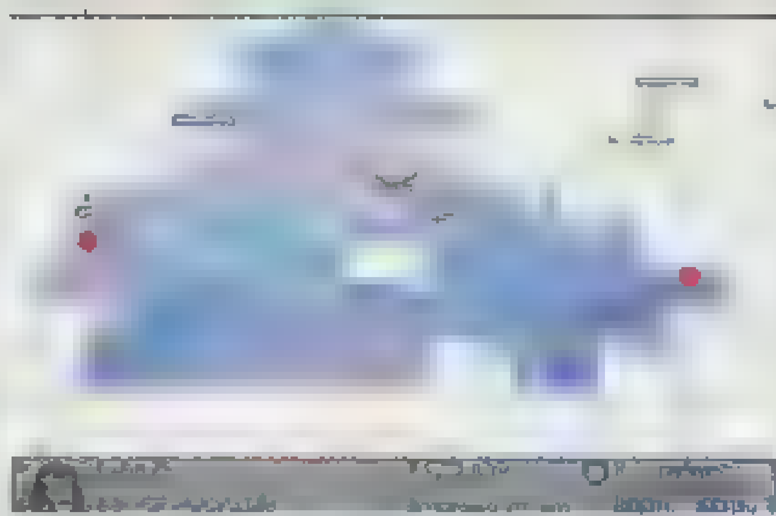
游戏的BUG

在战斗中选择放弃游戏的话，游戏就会自动退回至标题画面处。若此时选择“NEW GAME”的话，那么新游戏中的资金和RP就都不能积累了。重新开机后再选NEW GAME就可以避免这一BUG。

移动

战场上的地形总是多种多样的，因此，机体的移动距离也会因为地形的差异而发生改变。有些地形入雪地、冰地等，不仅移动距离会下降，移动时所消费的AP也会增多。大家可以根据战场的变化在出击准备中为机体换上合适的脚。脚部部件一共分为2脚、4脚和气垫三个种类。它们之间的差异所图中所示。

有地形限制的区域



可按正常情况移动的区域

2脚



4脚



气垫



在浅滩、冰原、岩带等地形中AP消费为2倍　在浅滩中消费AP为2倍　无移动限制

反击

当AP还有剩余，并且遭到敌人攻击时，只要敌人位于被攻击方武器的射程内（无法反击的武器除外），那么就能够选择进行反击。由于武器的类型众多，因此使用其中一些射击面积广的武器反击时，很有可能会将周围的我方机体给牵连进来。在选择反击武器时，大家一定要仔细确认自己的武器射线内，是否有我方机体存在。不然的话一旦选择了反击，那么他（她）很可能会成为夹在你和敌机中间的流弹靶子……



▲在地形狭窄的区域，要特别注意不能在攻击或反击时误射到自己人。因此配置方面也要时刻留意。

距离与命中率

武器的命中率会随着距离的变化而变化。即使复数的敌机均位于某一武器的射程内，攻击远距离的敌机时的命中率依然比攻击近距离敌机的命中率要低。因此，若要保证高数值的命中率，就要尽可能地靠近敌机。当然了，我方距离敌机近，那么敌机的命中率也会上升。此外，使用肩部武器的话，命中率是100%，不会被对手回避掉，也不用担心遭到对手的反击，用来对付回避高的机体再有效不过了。

障碍物与命中率

当攻击目标与自机之间存在着任何障碍物时，命中率都会大幅度下降。尤其在使用一些攻击范围窄的武器时，命中率甚至会变成0％——也就意味着无法进行攻击。除了这种能够阻挡火力的障碍物以外，地形的高低差也会造成一些武器无法使用。



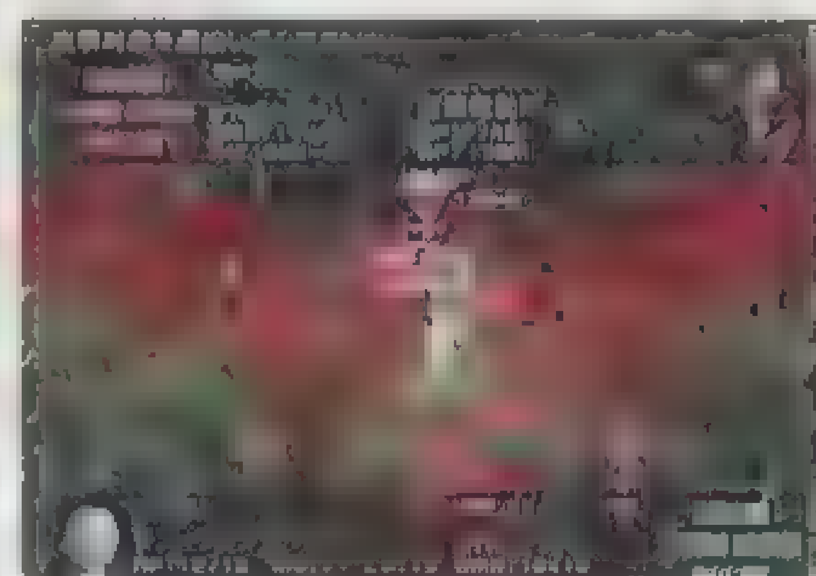
▲当两架敌机并排在一起时，可以选择攻击远处的敌机，这样敌我双方的火力几乎都能攻击到夹在中间的敌机上。

回避

回避对手攻击的成功率是依靠脚部部件和身体部件的性能来决定、驾驶员之间的等级差来修正的。在回避率极高的情况下，即使对手使用的是机枪或来福枪，也有完全回避的可能。同样的，这一点对我方攻击敌人时也同样适用。

防止敌人回避

在本作中，敌人的回避率绝对要比想象中高，因此建议大家随时注意防止敌人进行回避。防止的方法非常简单，只要让我方两台以上的机体与目标敌机相接即可。相邻的我方机体即使不进行攻击也无妨。如此一来，敌人就无法再进行回避动作。

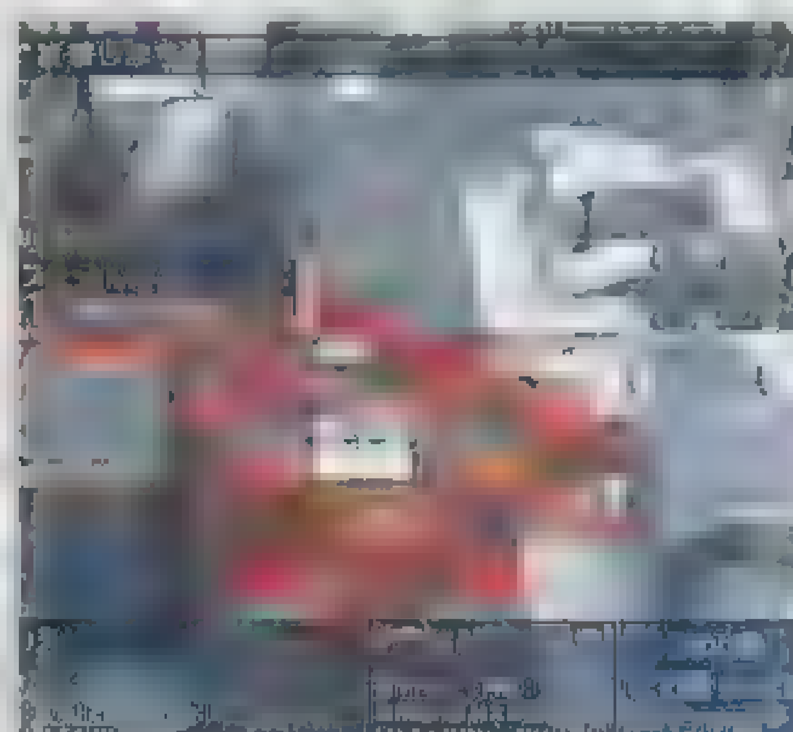


▲围歼敌机，简直就是瓮中捉鳖啊

关卡解说STAGE

地图标志说明

蓝色：我军
红色：敌军
绿色：友军
大红圈：BOSS或是重要的敌人设施
粉红：设施
紫色：建筑物以及重要的地点



▲在开始新游戏后，游戏会自动先进行一场训练模拟战。玩家可以趁着训练战的机会将系统和操作等各方面弄熟。尤其是命中率的距离差别以及□键切换武器等等，这些均是非常重要的。

MAP01 自由都市侵攻1



战前准备

在食堂与サトウ上尉对话，可以看到游戏中的各种系统介绍。这些介绍基本都配合了实例说明，所以相当实用。对系统还不甚了解的玩家，可以先看看这里的说明，随着故事的发展，以后还会追加其他的系统介绍。

RP获得 与位于格纳库的ス ミス中尉对话，可得1RP。不过部件的改造则要等到MAP06以后才可进行。

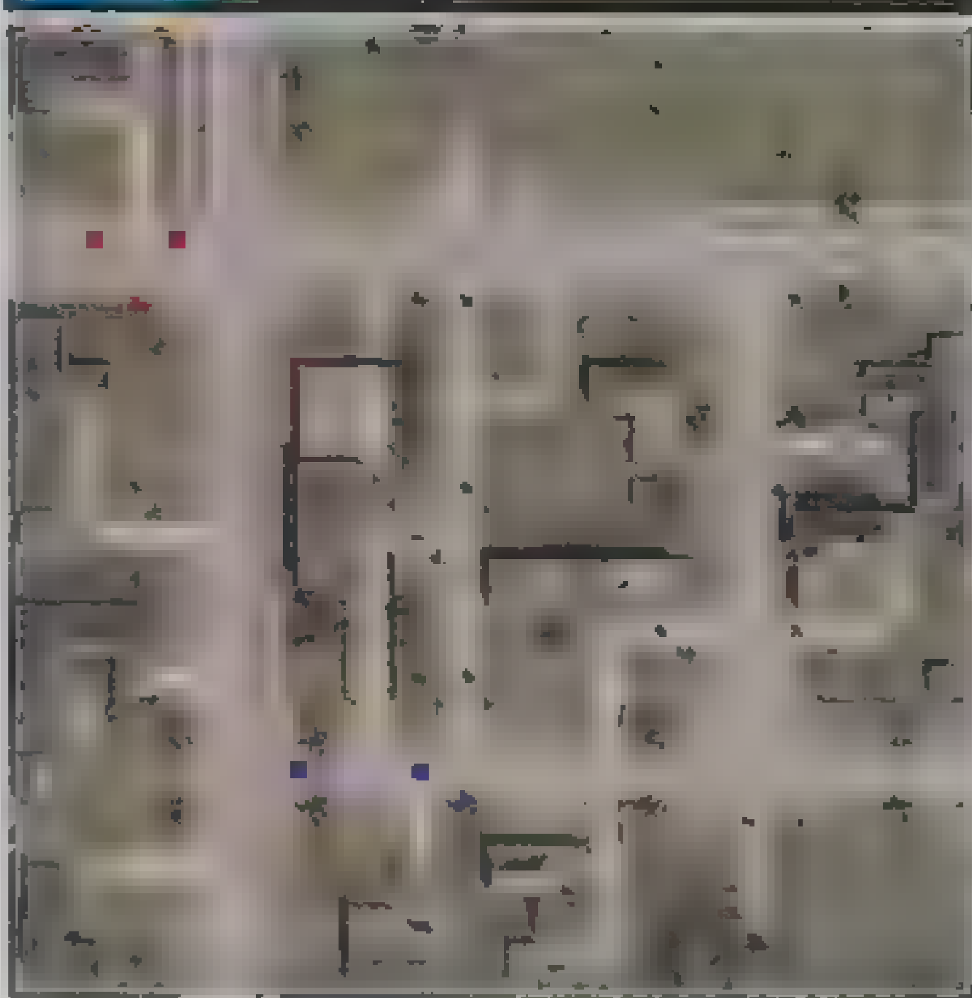
由于拉加斯地区的袭击事件，使得哈夫曼岛上两国之间的局势再度紧张起来。此时，沃尔塔成功地通过了WANZER驾驶员的测试，正式成为了U.S.U.军的WANZER驾驶员。但在发表合格声明的同时，沃尔塔就接到了第一项任务——为了对O.C.U.进行报复，U.S.U.军将对自由都市展开侵攻。连庆祝自己通过测试的时间都没有，沃尔塔便和同期加入部队的战友一起赶赴了前线……大部分的敌人，都已经被先行部队所消灭，如今在沃尔塔面前的，不过是一些残兵败将罢了。

战斗解说

除了最近处的敌机外，其他三机都受有不同程度的损伤，最靠近我方的敌机脚部损坏，几乎无法移动，因此保持3格以上的位置攻击即可。对付所有敌人基本上采用先用ダモン的导弹攻击，再用ウォルター的近距离攻击的方法即可轻松解决。注意由于离我方最近的敌人装备完善，如果ダモン靠得太近，那么敌人就会死缠着ダモン不放。ダモン没有好的近战武器，所以一定要时刻保持距离。

MAP02 自由都市侵攻 2

敌机全灭
我方机全灭







在自由都市的郊外，沃尔塔所在小队与敌军败阵而逃的WANZER小队遭遇。在对敌人展开劝降工作的同时，沃尔塔发现，驾驶敌人队长机的，是自己和好友兰迪的儿时亲友格林。尽管格兰几乎在同一时间也察觉了对方的身分，但这两名已处于不同阵线上的昔日好友依然展开了一场激战。

战斗解说

第3回合起，地图右下方将出现两台我方增援机，因此在一开始时建议大家先本关开始，就不要与敌人接触，直接朝友军增援地点前进。待与增援合流后，再进行攻击。对方的グレン机拥有最大射程7格的武器，因此绝对要优先击破，否则就会演变成一边挨打的被动局面。新加入的回复机十分有用，就多让他在后方进行回复吧。另外本关的各种建筑障碍物很多，有效借助这些障碍物来躲避攻击也不失为一种好方法。

MAP03 罗克斯塔沙漠

敌机全灭
我方机全灭



战前准备

捕虏收容所发生与グレン再会事件后，前往食堂与ヴィンソン准尉对话3次后，即可与4代主人公ダリル对话。在发生送走グレン的事件后，再前往食堂前后与マエダ准尉长、ダリル对话。这关系到ダリル以后能否加入，非常重要。

RP获得 与グレン的再会事件过后，与作战会议室的ハーディング中尉对话可得1RP。

战败的格林成为了U.S.U军的俘虏。而沃尔塔、兰迪和格林这三位童年好友也终于在俘虏收容所中得以重逢。不过不久之后，格林便和其他俘虏一起被送到了别处。此时无人察觉，负责押送俘虏的士兵，嘴角所浮现出的那一丝微笑所带的含义……一年过去了，就在大家已经逐渐快忘记那场引发战争导弹攻击时，负责进行巡逻的沃尔塔等人与敌军部队所遭遇。

战斗解说

从本关开始，在战斗前的出击准备中，大家也可以进行机体的安装和驾驶员的技能购买了。此外，战场上首次出现了战车。战车的命中率虽然不算高，但射程很远且威力较高。战车只有主体这一个HP，所以可以集中攻击。在一开始可以将ダモン配置在右侧，这样马上就能攻击战车；第3回合开始最远处的敌导弹机会开始行动，但直到第4回合为止是不可能展开攻击的，因此在此之前应该能够顺利消灭战车。

MAP04 自由都市防卫

敌机全灭
我方机全灭



战前准备

从这关开始，模拟训练所正式启动。大家可以在这里参加模拟训练或斗技场比赛。在斗技场中获得可以获得资金，而完成模拟训练则能够提升驾驶员的等级。

此外，在听完作战说明以后，去食堂从ヴィンソン那里听到关于エドワード话后，就可以和ダリル对话，注意这里会出现选项，选"それが強くなるのに必要なら"。

RP获得 与グルーバー少尉对话2次能获得1RP。

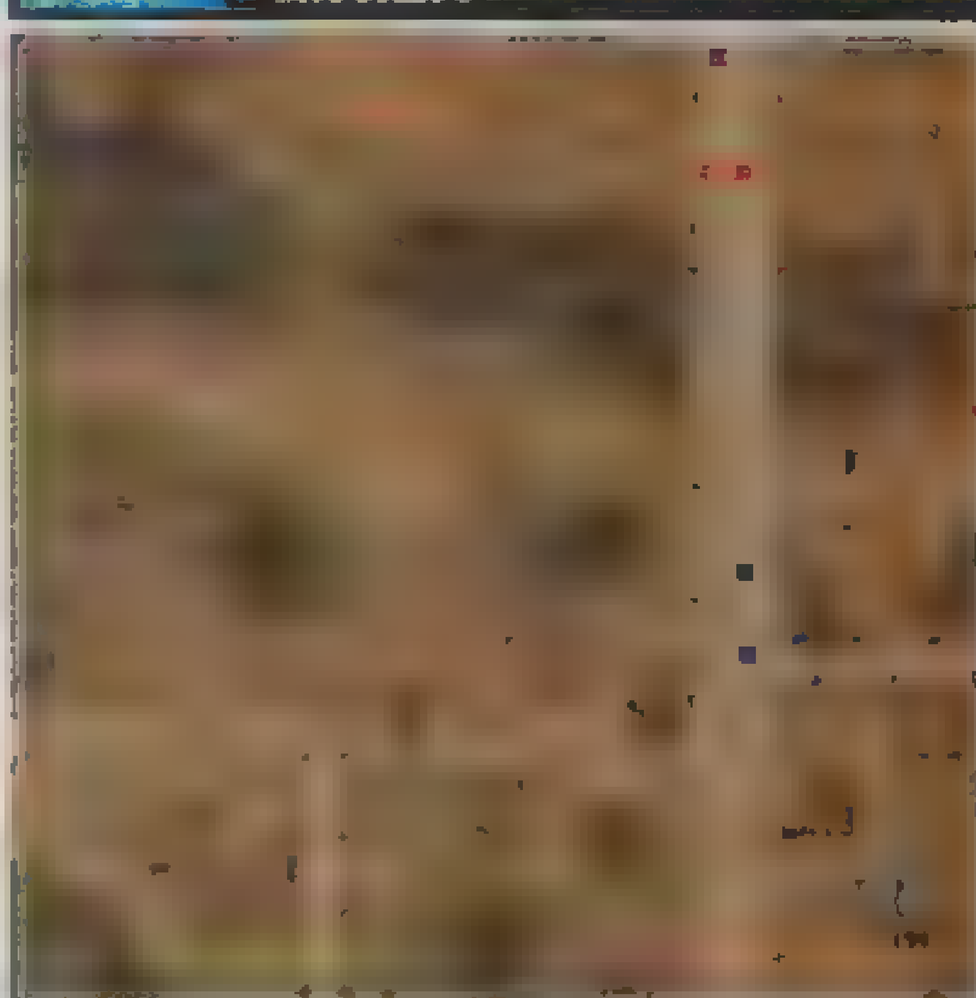
O.C.U.军为了夺回自由都市，开始了大军的集结行动。U.S.U军设置了大量的C4陷阱，开始了守城战。负责最终防卫线工作的是第64机动战队，他们被众人称为"地狱之壁"，堪称是U.S.U军最强的部队。他们一定会轻松顺利地将来袭的敌人如数歼灭——对此，没有人有所怀疑……

战斗解说

敌人的直升机虽然看似柔弱，实际上不仅能使用导弹武器，并且HP极高，近身武器也无法命中。在出战前，建议装备"ヘリハント"的技能，它在发动后，对直升机的攻击力会增加。地图左上的直升机从第3回合起开始行动，而右上的三台敌机则在7回合后才开始行动，建议之前就将地图左边的三台敌机干掉，以便有充足时间等待敌人的到来。地图上的粉红单位是装有C4炸弹的车辆，引爆后就会对靠近它的机体造成伤害，用来对付敌人再合适不过。

MAP05 比塞塔防卫

敌机全灭
我方机全灭



战前准备

在模拟训练所与ダリル对话2次均会出现选项，分别选择"だからどうした"和"ウォルター・フェン、ウォルターでいい"。

RP获得 在食堂可与エドワード对话4次，其中一次对话时的分支选"制服が違う"可得1RP，之后与フーバー中尉对话两次可得1RP。

在沃尔塔小队的顽强抵抗下，一度突破了64机动部队的敌军终于败退。然而，他们的胜利无法挽回整个战场上的劣势，上级决定军从自由都市全面撤军。虽然沃尔塔等人退至了比塞塔市，但和敌军的持久战仍在继续着……还没来得及休息的沃尔塔等人，马上就接到了赶往最前线防卫比塞塔的命令。

战斗解说

本关首次可以使用LINK系统，因此千万不要忘了在战前购买。此外，由于本关障碍物较多且地图上方的通路狭窄，在出力还有剩余的情况下，建议部分机体装备肩部导弹武器，这样即使离得太远也可以顺利进行必中攻击。从第7回合开始，地图左上角或右上角（位置随机）出现敌增援，不过这些敌增援在我方接近或到第[illegible]回合以后，都不会行动，因此大家可以放心将初期敌人包围在栅栏附近，利用LINK攻击即可。

斗技场 模拟训练所的斗技场是本作中赚钱的最佳场所，虽然在比赛中玩家不能控制机员战斗，但只要机体够强，还是比较容易获得胜利的。在游戏中后期，大家还能在斗技场中见到前几作的主角哦。

MAP06 FORT MONUS 1



战前准备

在休息所先后与ウィンタース少尉和ミルバンク中尉对话。之后再一次进入这里与二人进行对话，直到ミルバンク中尉从这里离开。和ガンチ准尉长对话两次后离开，再度来到这里对话，直到惟一留下的ガンチ准尉长也从房间离开。再这之后前往司令官房间与躲在这里的ガンチ准尉长对话（只露出了个脑袋），这样就能够获得隐藏机体グラップル。

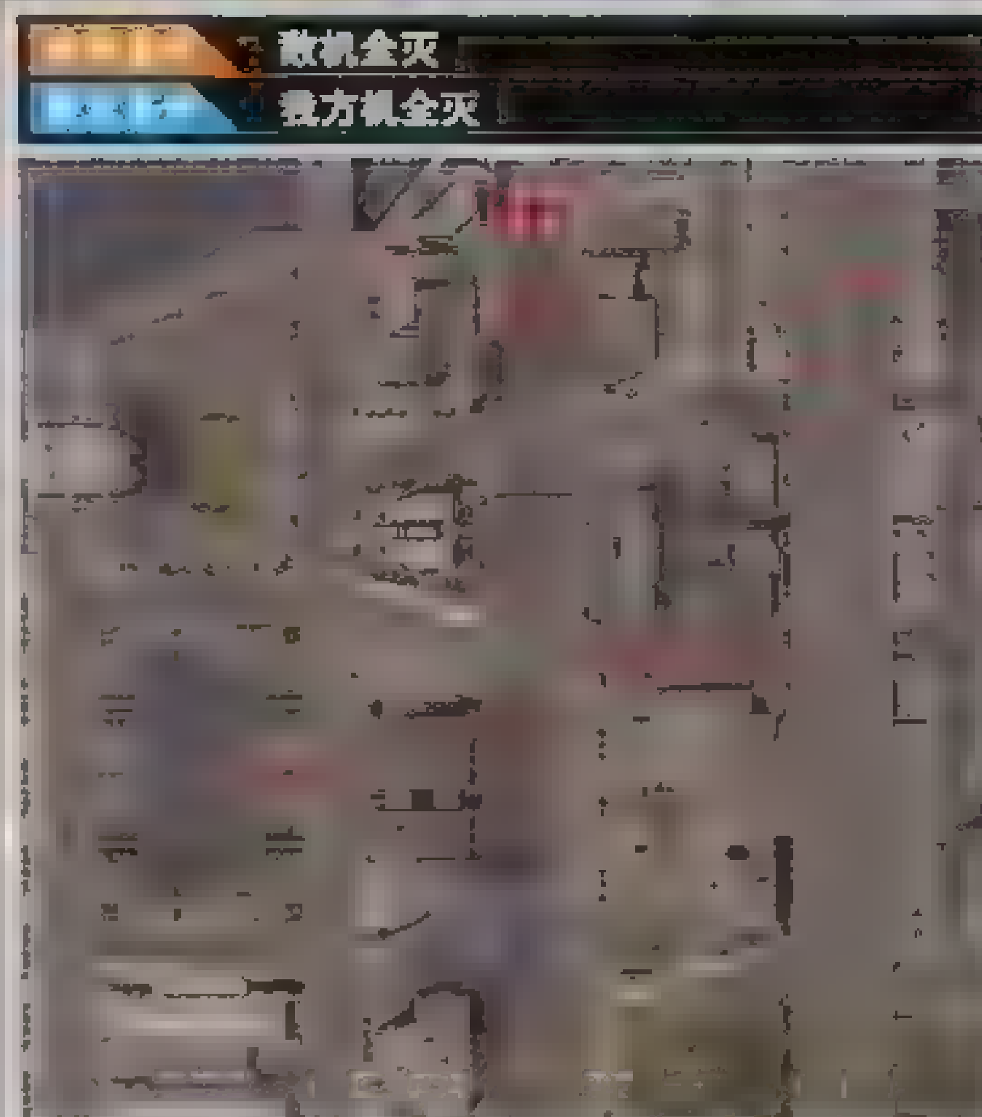
RP获得 在作战会议室与ランディ对话后再与ブライリー上校对话可获得3RP。

刚刚将袭击比塞塔的敌人击败后，沃尔塔等人便得知了一个坏消息：O.C.U.军已经对FORT MONUS发动了侵攻作战。而之前敌人之所以攻击缓慢，就是为了将U.S.U.军的主力分散开来的战术。不得已而向FORT MONUS基地紧急返回的沃尔塔等人，在基地的面前与敌人的大军展开了激战。这是一场没有其他选择余地的背水之战，只许战胜，不许失败。

战斗解说

本关加入了EMP系的新人，他的干扰EMP能够让敌人不能攻击或不能移动等等，非常有实用价值！另外也不要忘了购买新人的LINK技能哦。本关中同样存在装有C4的车辆，不过要注意这一次C4爆炸时的范围将比上一次更远——不仅如此，本关中的敌人也将利用C4炸弹对我方展开攻击，所以应尽可能先将这些碍事的东西先消除掉。敌军中依然有许多直升机，它们是优先击破的对象。

MAP07 FORT MONUS 2



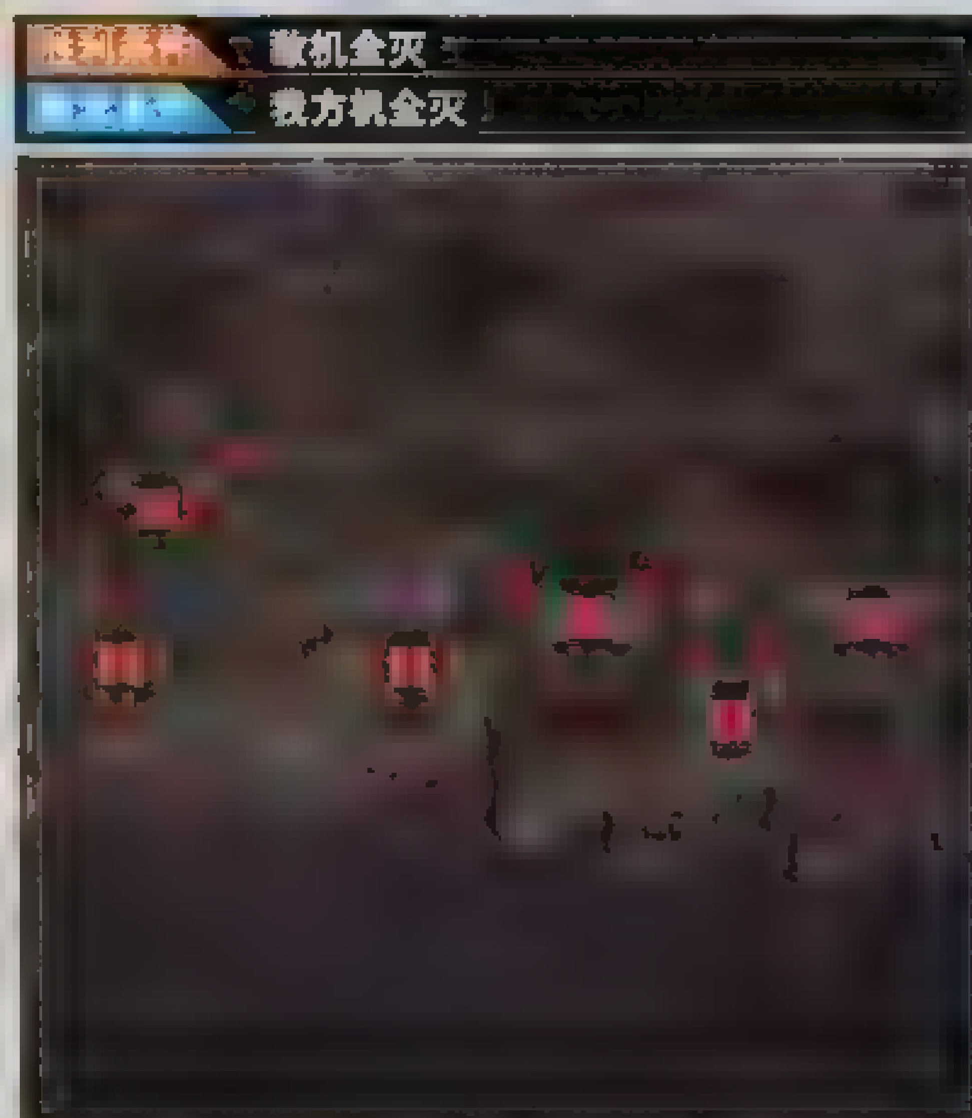


将基地前的敌人一扫而空后，沃尔塔等人收到了救援请求——大型的机动兵器正在破坏城市。于是，他们立刻赶向了大型兵器的所在地。然而，沃尔塔和兰迪并没有想到，等待他们却是地狱般的绝望……当天16时，O.C.U.和U.S.N.正式达成停战协议。格林的座机若无其事地从满是残垣断壁的街上离去。留下的只有已成血人的兰迪，以及不能相信眼前一幕的沃尔塔。

战斗解说

虽然是连续战斗，但在本关开始前，大家可以为机体更换新的部件。之前若有获得隐藏机体，那么就多拿来改造改造吧。注意本关首次出现了BOSS“B-2”，并且敌人的LINK攻击也变得更加凶狠。由于BOSS也能够参与LINK攻击且攻击力极高，因此建议大家先利用EMP将敌杂兵各个击破，尤其是第12、13回合开始行动的BOSS周围的杂兵机。尽可能将杂兵全部消灭后再集中消灭BOSS。

MAP08 导弹设施强袭A（空挺强袭）



战前准备

从此时开始，主人公开始在各个设施招收官阶比自己低的士兵。招收后的士兵可以在驾驶员值班室进行编成。大家可以依照每个士兵的性格、类型来决定是否招收。在出击后，可以选择接下来的战斗是采用空降还是采用登陆的方式。根据选择的不同，接下来的敌战斗力也会出现差别。

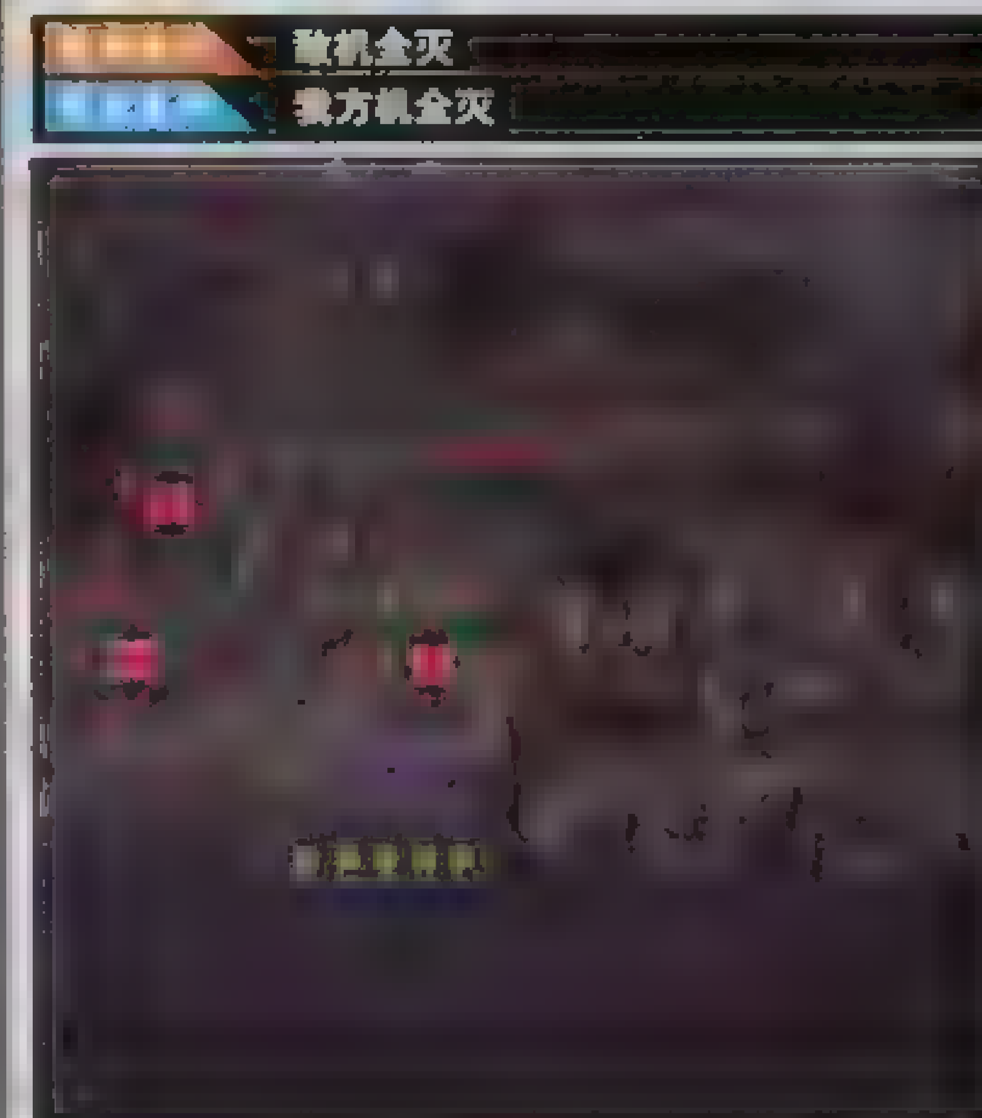
RP获得 在与リン见面前后，分别与作战会议室的エドワード中尉不断对话可以获得共计6RP。

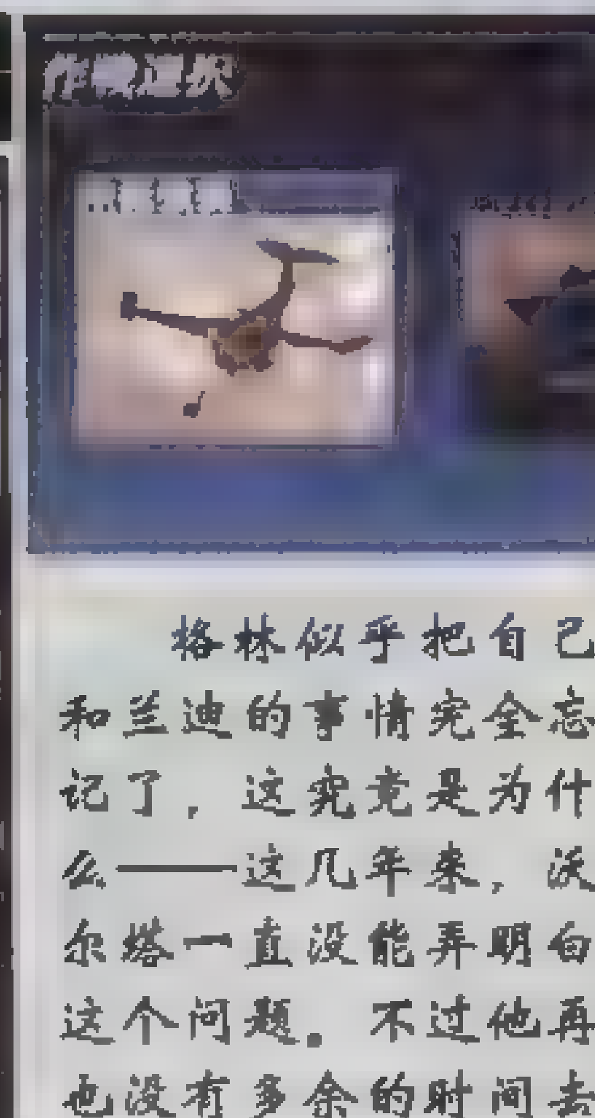
兰迪死在了自己的好友——格林的枪下。3年过去了……沃尔塔从兰迪阵亡之后，便加入了海军特殊强袭部队“STRIKE WYVERNS”，如今已是一名小队的指挥官。而率领STRIKE WYVERNS这个部队的，更是沃尔塔和兰迪的好友——琳·威莱特。尽管琳也不时在为沃尔塔打气，但是他至今没能从兰迪的死中振作起来，平日也总是垂头丧气的样子……

战斗解说

敌人的主力均集中在地图右侧，而左侧的敌战斗力最低，因此建议将HP回复机和另一主力机分配在右侧。敌人的炮台射程极远，部分还具有范围攻击能力。建议用实力最弱的队员消灭左侧的两炮台后，向右侧的友军合流，而中央的我方可以边打边向左移，将部分敌人从右侧引开。至于右侧，我方机体最好将最近的炮台消灭，然后不要急于冲出，将敌人一个个引过来逐一击破，这样最保险。

MAP08 导弹设施强袭B（强袭扬陆）





格林似乎把自己和兰迪的事情完全忘记了，这究竟是为什么——这几年来，沃尔塔一直没能弄明白这个问题。不过他再也没有多余的时间去思考这个问题了。很快的，新的任务到来了。有情报表明，O.C.U.军正在无人岛屿上建设大型的导弹发射基地。考虑到这个导弹基地对自军将带来的巨大威胁，上级下令火速将该基地破坏。在经过空袭和登陆战的双重打击后，沃尔塔等人开始对敌人展开了攻击。

战斗解说

与A相比，本关我方的机体初期都靠在一起，敌人的炮台威胁也减少了，因此要轻松许多。首先可以将最近的两门炮台击破。注意左边炮台上方的两敌机会主动袭来，所以也可以先待在左边炮台的射程外，先将右侧炮台和两架敌机消灭后，再将剩下的炮台击破。值得一提的是，和A关一样，EMP也可以令炮台造成状态妨碍，所以令炮台不能攻击后再集中攻击，过关再轻松不过的了。

MAP09 导弹设施制压

27回合内敌机全灭或导弹舱全灭

败北条件：我方机全灭或超过限制回合





在歼灭了海岸线附近的敌人、确保了退路之后，大批已经完成的导弹发射舱出现在了一直向岛屿深处前进的沃尔塔小队眼前。就在大家正准备按照作战方案开始导弹设施破坏行动时，从琳那里发来了导弹已经进入发射程序的消息。

情况紧急，必须在导弹发射前将所有的导弹发射器全部破坏掉，否则后果不堪设想……

战斗解说

本关只要将导弹舱或敌机全灭即可过关，由于大部分敌机会主动进攻，且导弹舱的位置也比较分散，所以全灭敌机反而更节约时间。要注意的是，地图右下方有HP为1000的主闸门，若放任其不管的话，那么不仅第10回合这里会出现敌增援，甚至在下一关中也会出现更多的敌军。所以，建议派遣至少一架机体前往主闸门处将其破坏。如果选择全灭导弹舱，那么就最好不要和敌人缠斗，适当消灭几个挡路的敌人即可。

MAP10 导弹设施脱离

敌机甲全灭或消灭两架大型机动兵器

我方机全灭或登陆艇全灭





成功破坏了所有导弹设施后，沃尔塔等人开始了撤离这个海岛的准备工作。然而，负责来为他们进行机体人员回收的直升机却被敌人的大型机动兵器所击坠。为此，众人不得不按照琳的指示，赶往海边利用登陆艇进行撤离。不过当大家准备行动时，海边已经集结了许多前来破坏登陆艇的敌部队。

战斗解说

在上一关若不破坏掉主闸门，那么本关大约第2、第5回合开始，主闸门处会出现共计4架敌机。如此一来，我方势必会面临两面受敌，无法保护地图右侧登陆艇的危险局面。地图上方的敌人基本都会朝登陆艇方向赶过去，所以一定要在地图中央将敌人阻拦下来。这里最快的过关方法，就是将敌人两架大型机动兵器消灭。而其中一台在战斗初期就位于我方上面，只要使用LINK，一两个回合就可以解决。

MAP11 海上钻塔

敌机全灭

败北条件：我方机全灭



战前准备

……少尉连续对话3次后，就会发生她与リン离开单挑的情节，之后虽然能够获得隐藏机体和RP，但S型驾驶员的她就再也不能加入了。如何选择，全看玩家们的喜好。

另外，若之前的对话事件全部完成，那么前往模拟训练所的话，可以与ダリル对话，第1次对话后可购买机体シンティラ，第2次对话会出现选项，回答"……俺は何もしてない"的话，ダリル就会正式加入。

RP获得 在与训练所的士兵们对话前，与食堂里的ジュリアス中尉反复对话可得2RP。

刚刚获得休假许可的沃尔塔等人，突然间就被部队招了回来——位于卡苏比海上的海上油田钻井突然遭到了恐怖分子的侵占，沃尔塔等人则要负责参加钻井的夺回行动。与他们一起行动的，还有反恐精英——特殊机甲分遣队"BARGUEST"。不过不知为何，BARGUEST的队长赫克托与琳之间似乎有着什么关系……

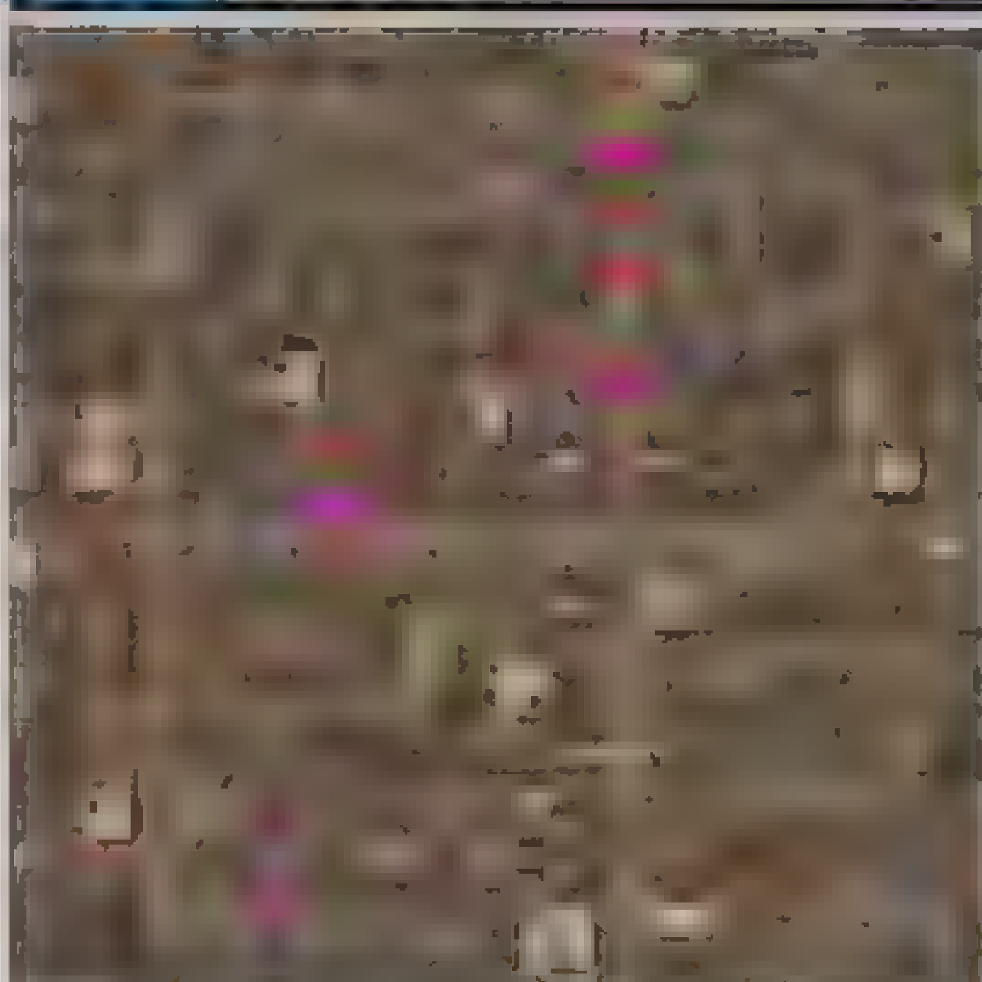
战斗解说

本关一开始，我方部队将被分成2小队，加上NPC的增援，上下左右各需要制压一队敌人。NPC两队人马非常强劲，回复、EMP背包一应俱全，队长还有一位是S型驾驶员，因此只要按照正常战法就完全不用为他们担心。我方这边，可以将主力分在一起，快速消灭一边；另一边以回复系为主，慢慢消耗敌战力，一般5~8回合左右就能开始向地图中央汇合了。敌人中惟一麻烦的就是武装直升机，配合导弹系武器或EMP来攻击吧。

MAP12 市街制压 A（空路进入）

敌机全灭

败北条件：我方机全灭



战前准备

这关开始有两名S型驾驶员可以招收，可以尝试着招收一下，对以后的战斗不会有坏处的。注意那些头像中带有"S"字样的，就是S型驾驶员。S型驾驶员的状态妨碍回避率虽然是-10%，但状态妨碍能够轻易地回复，有时甚至第二回合就会自动回复正常，并且与普通驾驶员相比，S型驾驶员能够装备更强力的技能。

RP获得 在作战会议结束后与リン对话可以得到6RP。

O.C.U.军越过了国境线，开始向柬埔寨附近地区进攻。对此事极为重视的U.S.U军，决定向同盟国投入兵力进行支援，而沃尔塔所在的STRIKE WYVERNS部队则要作为先遣队出发。深知这次作战重大的琳，在作战会议上宣布，自己也将亲自赶赴最前线，与士兵们一起驾驶机甲战斗……

战斗解说

本关部队被分成了三路，地图左边的友军是装有回复背包的リン，由于二方合流的道路上的障碍物不多，且很容易清扫，所以左边虽有两个敌人，但并不用太担心。一些主力可以放置在另两侧。最好将右上方的直升机消灭。此外，由于本关的障碍物太多，所以具有导弹诱导性能的EMP背包是必不可少的。

EMP的使用 在EMP能够造成敌人的状态妨碍。一般情况下在第2次轮到敌人行动时，该状态妨碍才会消失。不过在敌人已经中了状态妨碍的情况下，我们还是可以继续使用EMP的。这样一来，造成的状态妨碍也就可以继续保持2个回合了。

MAP12 市街制压 B（陆路进入）



尽管在印度西亚半岛所展开的战斗之前是O.C.U.军与同盟军的激战，但随着O.C.U.军的新锐WANZER所取得的压倒性优势以及U.S.U军部队的到来，激战演变成了O.C.U.军与U.S.U军的单挑局面。这场发生在双方国度之外地区的激战，仿佛代表了两军本身之间的对立一般，容不得其他国家插手半步……

战斗解说

本关角色的配置都在一起，因此难度也比A关低上不少。友军的两架战车能力不高，最多只能当作远距离的支援机用一下，尽量不要将它们推上前线。一开始的进军路线有两种：主力直上，将上方部队全部消灭，两架战车可跟在部队后面拖延背后敌人；或者一开始就将包括直升机在内的下方敌人全灭掉。由于地形狭窄，因此装备具有爆风范围攻击的榴弹炮系武器（グレネード）再合适不过了。

MAP13A 密林突破



将市区的敌人消灭后，STRIKE WYVERNS部队开始朝沿着国境线而建设的某个防卫设施前进，那里如今应该正受着敌军的摧残蹂躏。再这样磨蹭下去的话，防卫设施就极有可能落入敌人之手。已经作好了最坏打算的沃尔塔等人，决定为了争取到更多的时间而开始突破密林。

战斗解说

在战斗前可以进行新部件更换，由于之后的几场战斗都是硬仗，所以建议大家能更换的尽量赚钱更换掉。密林里的敌人单体能力虽然一般，但由于比较分散，一旦围攻上来我方很容易就被击破。好在敌人几乎都会主动进攻，因此建议大家在击破初期配置附近的炮台后以逸待劳，等敌人一个个送上门来再予以各个击破。EMP在本关非常实用，无论炮台还是敌机体，都能够有效进行干扰。由于敌人的LINK攻击也很强，所以待令某一敌机不能攻击后，建议集中火力攻击其他可以攻击的敌人。

MAP13B 密林回避



在当地军队的配合下，STRIKE WYVERNS部队击退了侵占市区的敌军。如今若要将敌军从这个国度彻底赶走，就一定要将目前正受到战火蹂躏的、建立在国境线附近的某个防卫设施给保护下来。不过，要穿过布满了伏兵的密林并非易事，因此，众人选择了躲避密林的路线，步行前进。

战斗解说

本关地图中部有大片潮湿地带，2脚部件在这里移动会变得非常困难，建议2脚机事先更换气垫型脚，或者不要进入潮湿地带，可以考虑将敌人引过来……话虽然这么说，那些敌人都使用远距离武器，所以要引过来并非易事。由于敌人的炮台和战车都是远距离武器，威胁巨大，所以是本关的优先解决目标。最好不要急于进行，否则很容易造成被战车和连装炮夹击的不利局面。

MAP14 防卫设施夺还



由于选择了回避密林的路线，众人浪费了太多的时间。好容易到达了防卫设施之后，这里却已经落入了敌人的手中。这一事实也让沃尔塔等人吃惊不已。若不能夺回这一设施，那么本次作战就可以宣告失败了。于是，大家将这一次的任务当作了经常执行的设施强袭制压任务，开始对防卫设施展开了攻击。

战斗解说

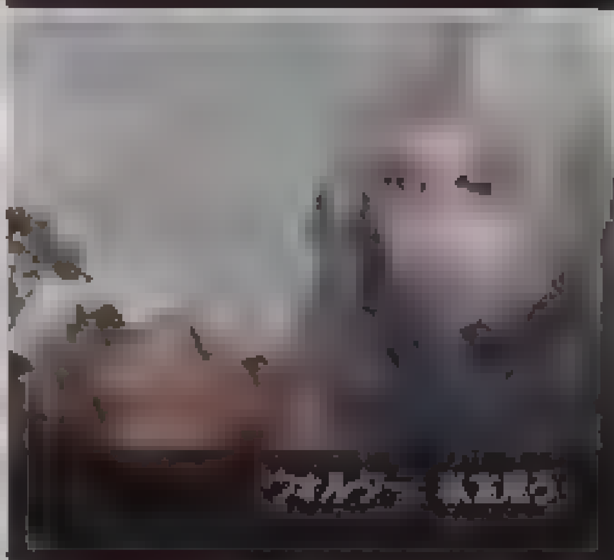
注意本关只有在选择了“密林回避”后，才会出现，若选择“密林突破”，则本关不会出现。敌机中有几台持有范围攻击的榴弹武器，因此以防万一，还是建议大家多装备一些回复物品。在初期迅速击破入口处的两个敌机后，炮台就成了威胁最大的敌人。建议暂时不要理会敌杂兵的干扰，直接集中火力先将炮台击破。在将炮台击破后，就可以一边后退回复，一边对冲上来的敌机进行围歼了。

MAP15A 防卫设施死守 A（密林突破路线）

敌机全灭
我方机全灭或避难设施被破坏







防卫设施终于免遭敌人的摧残，平安回到了沃尔塔等人的手中。但是，不甘心失败的敌军如今已经在密林周围集结了大量部队，准备向这里发动总攻。距离友军的增援部队到来还有1个小时。为此，沃尔塔等人必须在这一小时的时间内死守防卫设施。就这样，漫长的1小时开始了……

战斗解说

由于敌人增援不断，因此炮台成为了绝对的防守力量。每个炮台的弹数只有5发，而由于它们的HP够高且敌人均会主动攻击炮台，所以我方大可将其作为炮灰一边防守一边击破敌人。炮台数量有限，且当弹数用尽敌人的火力就会转移到我方机体身上，所以炮台应尽量攻击多数的敌人，不能急于攻击。注意BOSS机被击破一次以后，还会变成直升机形态，其远射程能直接攻击避难设施，避难设施不能回复HP，所以应优先击破。

MAP15B 防卫设施死守 B（密林回避路线）

敌机全灭
我方机全灭或避难设施被破坏





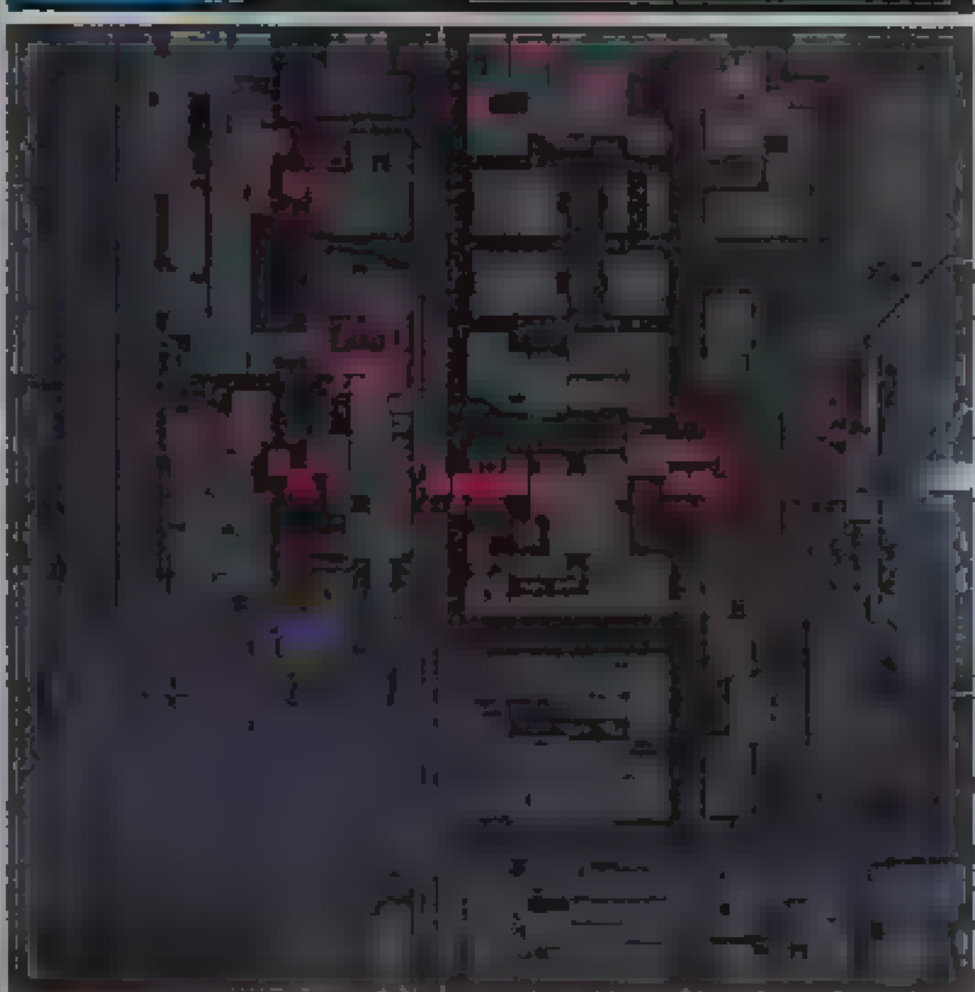
众人夺回了防卫设施，但是将设施和WANZER进行了应急处理之后，大家不得不面对大批发动总攻的敌军。离援军的到来还有1小时，背水一战打响了……苦战之末，一架熟悉的WANZER出现在了沃尔塔眼前——是格林。不过此时的格林似乎失忆得更加严重，任凭沃尔塔的呼叫也无动于衷。为了保护动弹不得的琳，沃尔塔奋不顾身挡下了格林的攻击并因此受了重伤。带着对儿时好友的怀念，沃尔塔昏了过去……

战斗解说

本关的敌人数量一点也不比A关少，敌增援也是一批接一批。基本上，战斗应以炮台削弱敌机HP，我方机体给予最后一击的战术展开，不过还是要注意炮弹的残余量。回复机体应尽量专注在炮台的回复工作上，这样也能让敌机多将炮火集中于炮台而非我方机体上。至于敌人的BOSS"钢练"，与A关一样，多使用LINK攻击，争取在短时间内将其打败。

MAP16 研究设施强袭

敌机全灭
败北条件 我方机全灭



战前准备

注意在与フォー中尉对话后选择"ソウ……アリガトネ……"的话，那么她就以后就再也不能招收入队了。另外以前若没有触发过ローラ与リン吵架单挑的事件，那么这时就可以招收ローラ加入。

RP获得 若在以前触发过ローラ与リン吵架单挑的事件，那么这里与ローラ和ゾーン对话可以获得4RP。另外与佐官部屋的グラント少校对话2次，可以获得4RP。

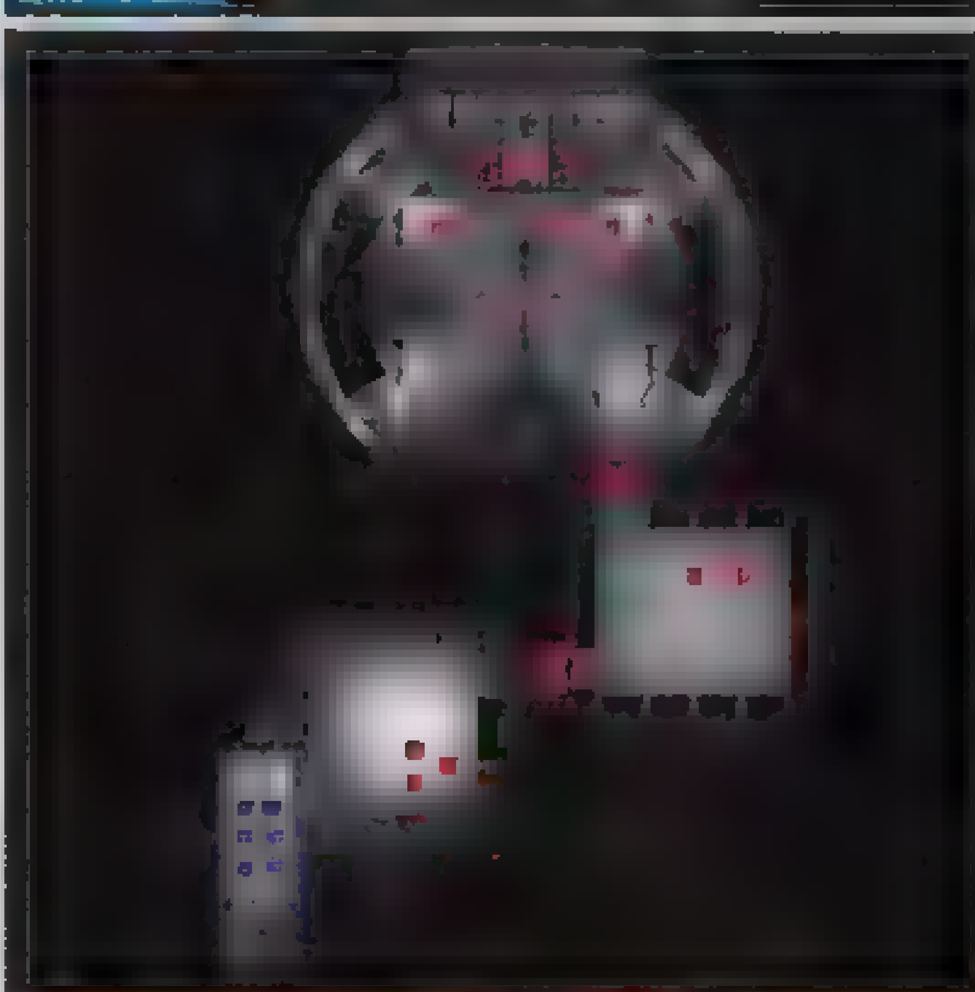
由于防卫设施一战得到了极高的评价，沃尔塔也被提升为少校。出院后的沃尔塔没怎么休息，就又率领部队执行新的任务了。这一次的任务，是制压一个违法开发WANZER并进行输出的研究设施。"那个研究设施里有接受了转换手术者的详细资料，有兴趣的话你到时候可以调查看看。"无疑，手术转换者，就是指那些接受了手术，变成了S型驾驶员的人们。到底，研究设施里有些什么？

战斗解说

这关的战场是雨夜，地面全是水滩，建议在战前更换为气垫脚。此外要注意本关出现了可使用EMP背包的敌人。由于建筑物多，因此更多时候的移动的区域并非地面，而是楼房之上，要注意高低差对武器的使用也会带来一定影响。这关地形狭窄，而敌人数量众多，就算想急于前进也办不到，所以还是步步为营，将周围的敌人全部消灭后再前进。

MAP17 研究设施制压

36回合内敌机全灭
我方机全灭或超过限制回合



将阻挡在研究设施外部的WANZER消灭后，沃尔塔等人来成功进入了研究设施内部。但沃尔塔始终无法忘记赫克托的那番话。于是他在资料库中输入了自己最熟悉的名字……"琳·威莱特，记忆丢失量10%，轻度记忆障碍者，障碍进行度A。"——琳也接受了S型驾驶员的手术转换。这也是她为什么在自己房间里贴满了照片的原因——为了在手术后寻回自己所失去的记忆。不过，好运并不能持续太久。"格林·迪巴尔，记忆丢失量80%，重度记忆丢失者。障碍进行度G"——鲜红的G无视沃尔塔的排斥而映入了他的眼帘。在接下来的一瞬间，沃尔塔明白了兰迪为什么会被自己的好友格林所杀。从此，他下了一个决定……

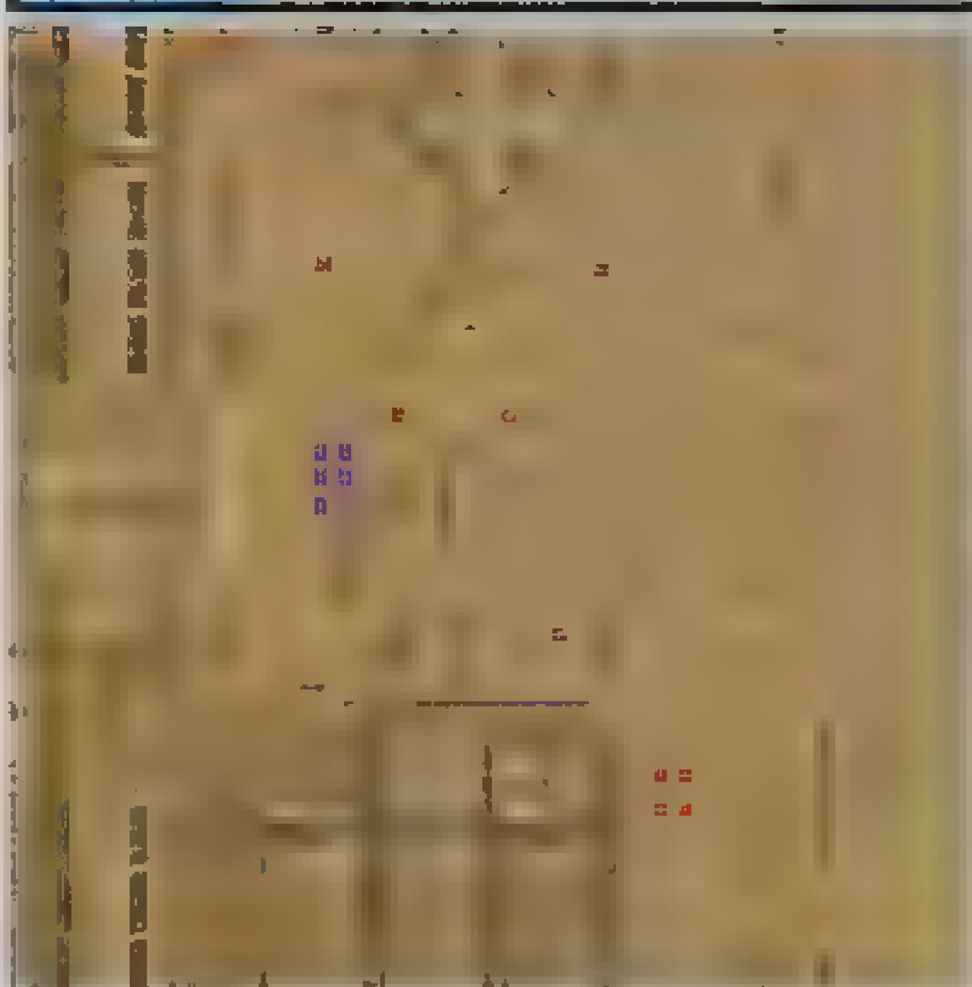
战斗解说

这关是首次出现的密封空间战斗，导弹诱导会出现乱反射，因此导弹诱导、グレネード和ロケット系武器均无法使用。由于道路单一，所以将敌人一个个引诱出来，再用导弹、EMP和LINK围歼是最理想的战法，并且这套战法并不会浪费太多时间。BOSS机能够与周围所有的敌机形成LINK并且其武器没有攻击死角，相当棘手，因此更应将敌杂兵引诱出来后，再一一歼灭（或者引诱敌人站在我方与BOSS之间亦可）。

关于隐藏部件 模拟训练所或通过隐藏事件而获得的武器或部件虽然一开始的等级只有1，但这类部件往往非常强劲。只要给予合适的改造，它们就能够在战斗中发挥出巨大的作用。

MAP18 机场制压

- 敌机全灭
- 我方机全灭或民用客机被破坏



战前准备

在战斗开始前，在飞机场会遇到几名警官。在与之对话后选择"じゃあ、お前が何とかしてみろ"之后，再与最右边的スティーブ・コール对话，以后就可以购入シャカール系的机体部件了。

RP获得 在基地内的寝所与士兵对话可得4RP。

沃尔塔加入了被称为"BARGUEST"的部队，在那里他见到了曾经一起合作战斗过的赫克托。这支部队主要对付政治犯和恐怖分子——虽然沃尔塔对加入部队的目的守口如瓶，不过赫克托的心里多少已有了底——英刚·贝鲁纳鲁多，国际通缉重犯。他便是赫克托一直要追踪的人，也曾在战场上和沃尔塔见过面。而在新加入的国际通缉犯名单中，还有一个沃尔塔儿时的好友——格林，现在他已是英刚的左右手之一，并且已成为了英刚研究S DEVICE的试验品……只要BARGUEST经常与恐怖分子打交道，那么在战场上就一定会再与格林相遇……

战斗解说

我方要保护的目标HP众多，而敌人主力初期的配置几乎离客机都很遥远，只要我方主动迎击，敌人几乎没有机会攻击到客机。惟一要注意的，就是客机的下方停放着一辆装满了威力同等于C4炸弹的燃料车，并且HP只有10。一旦被破坏，那么就会给客机带来2000左右的巨大伤害……若不慎让敌人靠近了客机，倒也不妨引爆车辆，直接将敌机炸飞吧。

MAP19 遭遇恐怖分子

- 敌机全灭
- 我方机全灭或敌方直升机移动到集装箱旁



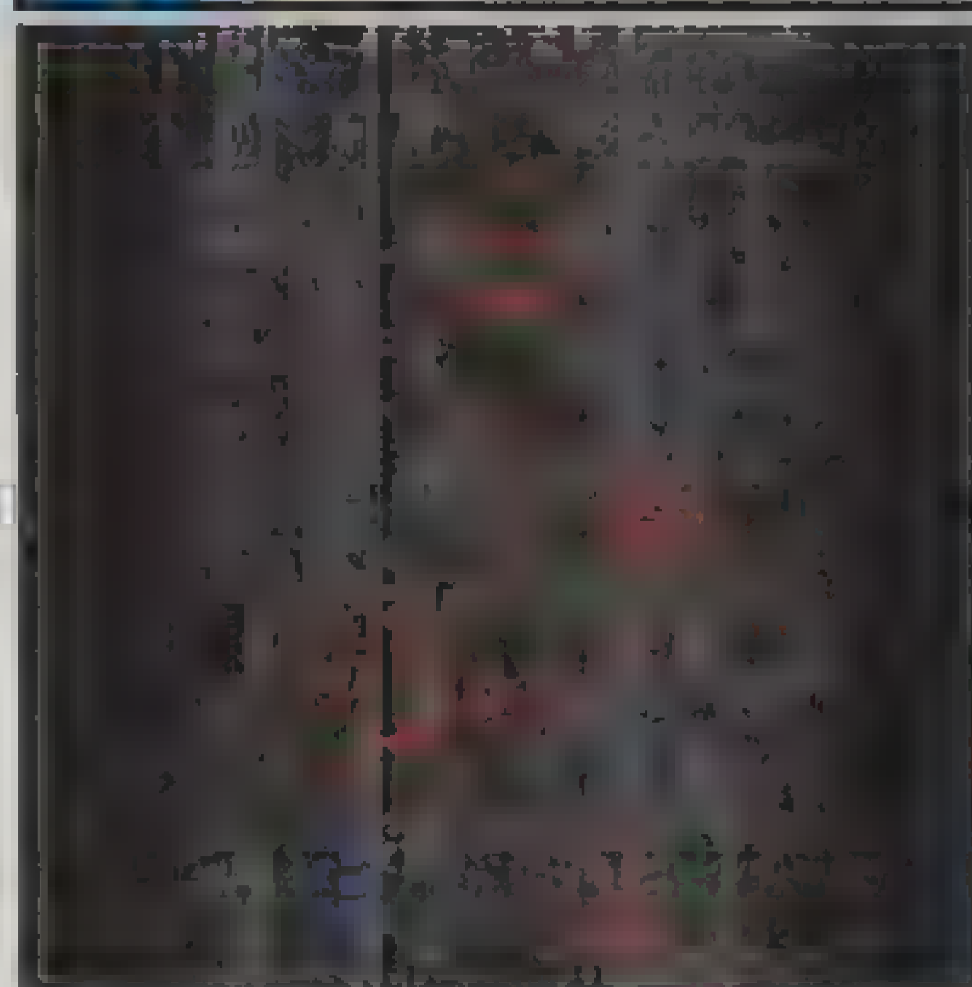
顺利解决了劫机事件，可赫克托却让运输机起飞，沃尔塔对其十分不解。原来这一切，包括这架飞机都是诱饵，其目的就是以运输机上的新型WANZER试作机来引出英刚·贝鲁纳鲁多！很快，飞机被打落了，沃尔塔等人很快就赶到了坠机地点，当然和他们一起来的还有英刚的部队。随着赫克托的喊话声响起，战斗结束了，英刚也从机体中走了出来。可他不紧不慢的语气让沃尔塔很不高兴，感觉他好像不在乎一切似的。果然，这个疯子拿出了起爆器，到死也不让沃尔塔他们抓住他。虽然眼看着英刚消失在了爆炸中，但大家都感觉到一切不会这么就结束。

战斗解说

和之前一样，虽然我方被大批敌人包围，但是敌人依然只会一小队一小队向我方冲来，充分依靠LINK的话战斗本身难度应该不大，但是要注意敌人的直升机会向装载着试作机的集装箱飞去，一旦让其移动到集装箱旁就会失败，所以应当优先集中火力消灭敌人的直升机。

MAP20 地下工场潜入

- 敌机全灭
- 我方机全灭



战前准备

在前往フォートモーナス基地的ジム之前先前往发令所，与イーノス・ギャニオン少佐对话。选择"默れクソ虫！そのクソたれる口をとじろ！"注意在前往发令所与イーノス对话前，不要去ジム并与士兵对话；前往ジム与各个士兵们对话；前往仕官部屋与イーノス少佐等众人对话，此时会出现无分支的选择："むろんやらせていただきます大佐"、"ガンホーの精神です。"

RP获得 与发令所的ジェラルド・バックナー中校对话两次以后可以得到6RP。

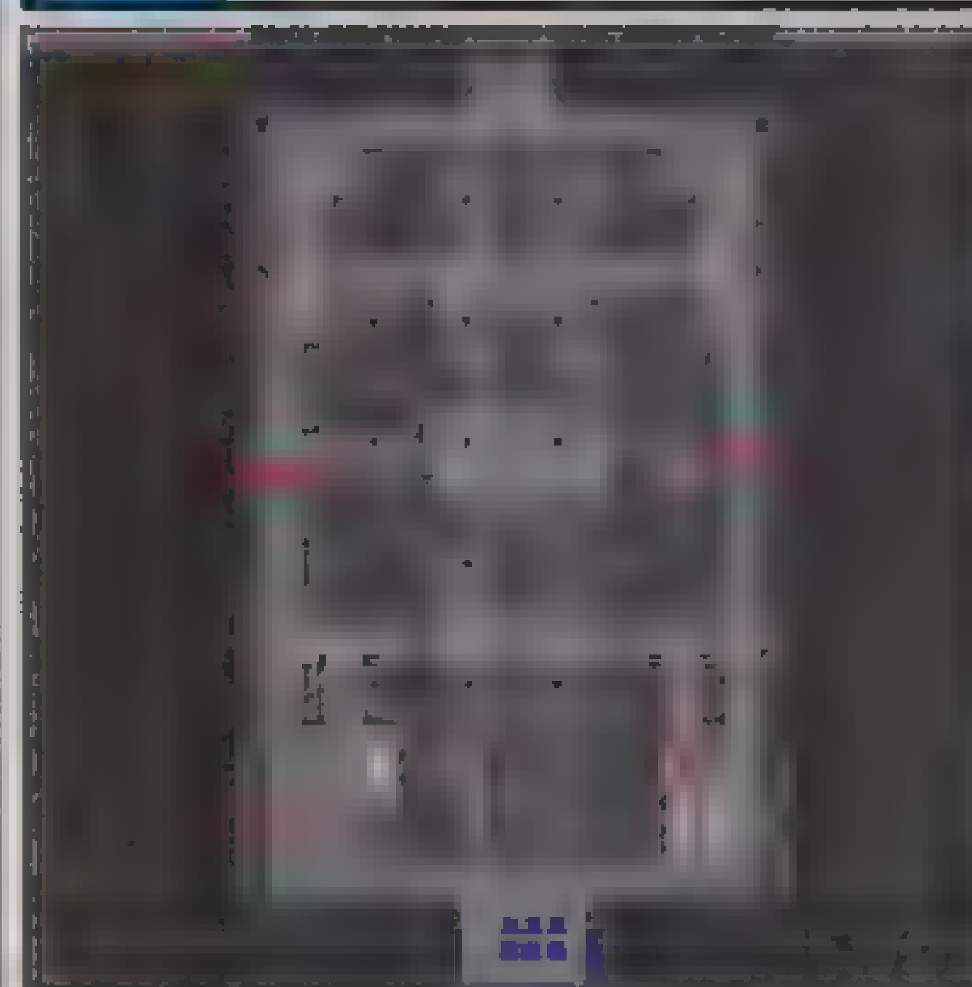
一个禁止开发、生产、输出入WANZER及其大型机动兵器的国家，却拥有WANZER的制作工厂和大批量的大规模杀伤性兵器，而这个工厂也是非法建立的。也就是说有一个非法的组织在这个国家里建造了一个军工厂。做为消除一切恐怖、危险的部队，"BARGUEST"接受了该国的请求，准备潜入这家工厂，将其全面的破坏掉。

战斗解说

这关使用GR的敌人较多，它们的大范围攻击对我方损害很大，一定要优先将其击破。虽然周围都有敌人，不过位于远处的敌人可以暂时放任不管，他们会在不久后主动靠近。集中兵力从一侧铁路突破，依靠LINK慢慢清掉边上的敌兵就可以（要注意铁路和两边的高低差），另外在列车之中隐藏着两台敌机，击破列车之后就会出现，要小心（列车和外部同样有高低差）。

MAP21 地下工场制压

- 30回合内将除了机枪之外的敌人全灭
- 我方全灭或超过回合制限



第一次潜入他国作战，虽然很不习惯，但沃尔塔等人还是很快便乘上列车成功来到了工厂。这时，那架熟悉的蓝色WANZER又出现了。没错，沃尔塔清楚地记得那架WANZER的驾驶员就是格林！他的亲友格林！赫克托提醒了试图叫住他的沃尔塔，现在的格林早已被完全洗脑，他这样做是徒劳，而他们接下来的任务就是在短时间内制压下工厂。

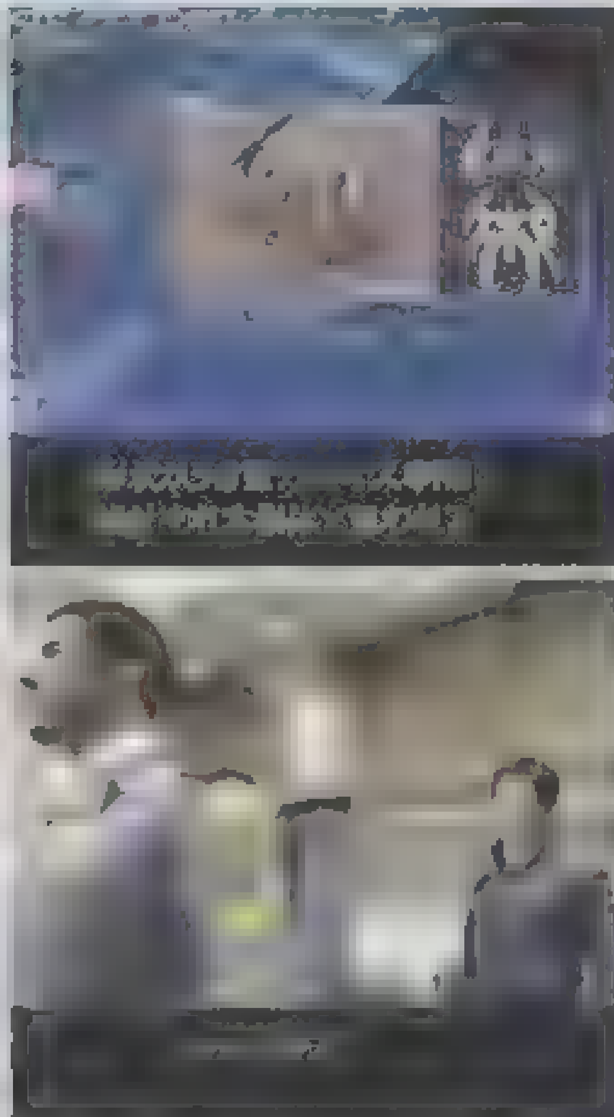
战斗解说

由于是室内战，所以导弹诱导机能和除导弹之外所有肩部武器都不能使用。虽然敌人不多但分得很散，地形对我方限制也较大，要在限定时间内消灭敌人还是有一定难度的。虽然敌人分散在两侧，但并不建议一开始我方就兵分两路，依然要集中火力打开一路，再将另一侧的敌人吸引过来。两侧墙壁上的机枪虽然在胜利条件之外，但是放任不管的话也会对我方造成很大麻烦。另外如果我方消灭一定数量的机枪的话，过关后会按照我方消灭的机枪数量追加奖励，每消灭两台多获得一个部件，消灭8台的话就能获得全部4样奖励。分别是强盾甲型、ダブルネイル、ブラックナイト、イグチ5式。

MAP22 证据确保

胜利条件：25回合内全灭敌人
败北条件：我方全灭或超过时间限制





虽然制压了工厂，可还是晚了一步，该组织非法生产大规模杀伤性兵器的重要证据已被转移，而现在的所在地点就是Kampot港口。赶在船还没启航，证据还在的情况下，沃尔塔等人将其截住了，任务成功结束。天上慢慢下起了小雨，队员们坐在屋檐下享受着这片刻的放松。但是，沃尔塔却没能轻松起来，刚才在战前看到的那个酷似英刚的身影还是让他心里无法平静。此时，赫克托走了过来，他说出的下一个行动任务，让所有人都吃了一惊，那就是——去阿拉斯加。

战斗解说

这关地形比较复杂，尽量先从地图一侧推进，慢慢清掉地图边上的杂兵，敌人的电子干扰机一定要优先击破，否则麻烦不少。25回合时间倒是绰绰有余，最后对付大型机BOSS ダイアウルフ，注意它的格斗攻击ウルフファング十分强悍，不过依靠LINK攻击取胜不是很难。

MAP23 流冰区行军

胜利条件：敌机全灭
败北条件：我方机全灭



战前准备

在佐官部屋和エドワード对话得到迷彩"リン・ホワイト"；另外若两关前发生了与イーノス少佐的相关剧情的话，那么此时再去与イーノス少佐对话就可以得到隐藏机体ヴィーザフ。注意在前往阿拉斯加研究所之前若不发生此事件的话，以后就无法获得了。

RP获得 在ジム和ピーター・ブース多次对话可以获得4RP。

M.I.D.A.S.——物理放射型分离加速系统。这是U.S.N.投入大量人力物力开发的新型兵器，而它也很可能会成为那些恐怖份子所"关注"的目标。而这种兵器的实体，则是一种类似核反应的能量源，使用后其会利用特殊的放射物质将周边的一切爆炸毁灭。只要进一步的研究这个可能是会成为核战术上的一个重大突破，因此M.I.D.A.S.可以比喻成"绿色的核弹"。位于阿拉斯加的U.S.N.军特殊放射研究所正是开发M.I.D.A.S.的地方，也是M.I.D.A.S.现所在的位置，还是"BARGUEST"要前往的地方。

战斗解说

没有时间限制的一关，打起来应该算是轻松加愉快，还是多依靠LINK攻击一小队一小队地吃掉敌人即可。

惟一要注意的就是在冰原上我方的移动力受大很大影响，所以之前装上具有浮游移动功能的腿部部件会比较方便。

MAP24 同步加速器外周1

胜利条件：敌机全灭
败北条件：我方机全灭



战前准备

RP获得 与位于管制室的ミュリエル・フェイ中尉对话可得6RP。

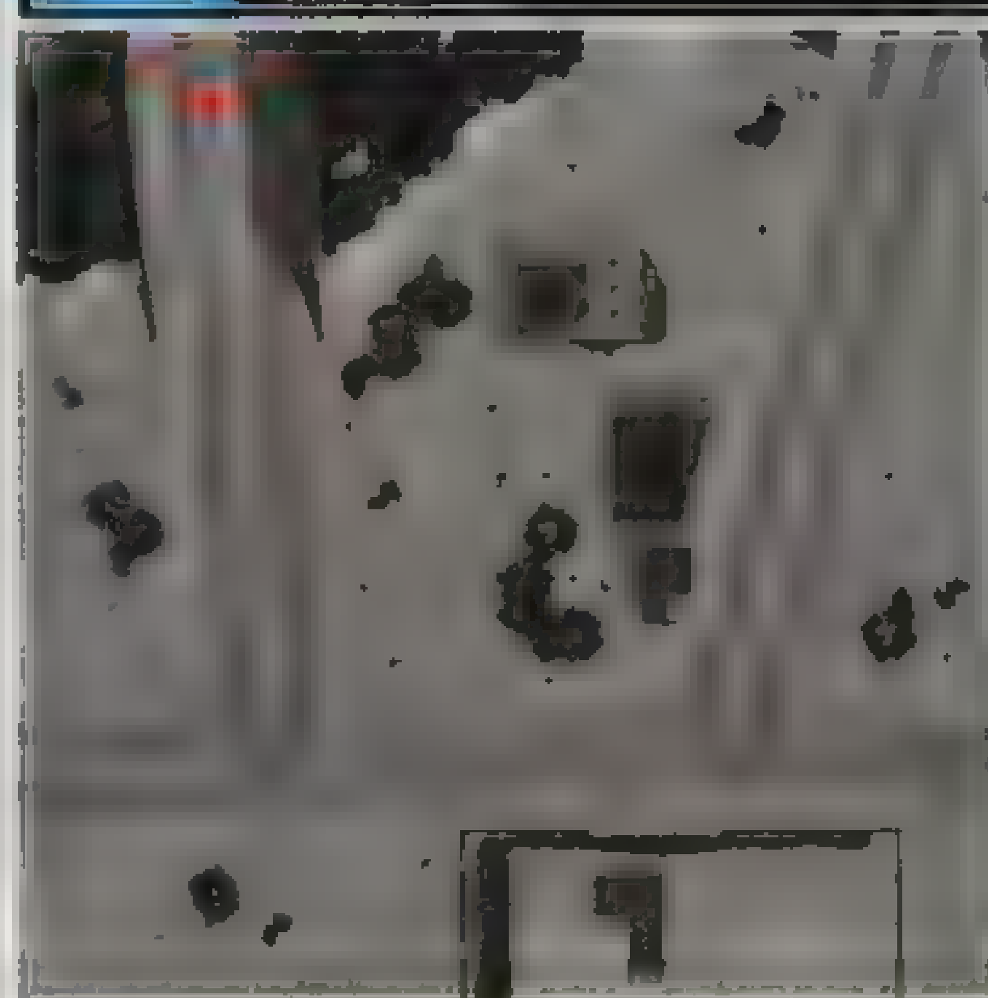
冲过了大雪地，突破了恐怖份子的包围，"BARGUEST"来到了USN军特殊放射研究所。在这里，沃尔塔见到了此处的所长同时也是M.I.D.A.S.之母的教授——艾米露.古拉姆斯格博士（3代女主角）。在她的讲解下，沃尔塔等人对M.I.D.A.S.的原理和重要性又有了一个深度的认识，他们也明白了自己现在执行的这项保护M.I.D.A.S.的任务有多重要。4个月后，表面上的平静终于被打破了，大批大批的WANZER朝研究所奔来，数量之多让在场的所有人都很难相信自己所看到的，而动用这么多数量的WANZER，其目标无疑就是M.I.D.A.S.。"这已经不是恐怖行动了，这是战争。"随着这一句话，全研究所开始了一级戒备，誓死也要保住M.I.D.A.S.，否则的话……

战斗解说

一上来敌人就已经攻到自家门口，可谓一场乱战。基本战术还是依靠LINK攻击慢慢收拾敌人，格斗系敌人可以考虑用EMP干扰，优先击破装备RF，MS和GR的敌人，同时也要注意敌人之间的LINK。最后高台上的6个敌人比较难处理，之前若是获得了隐藏机体ウィーザフ的话，这关难度会下降不少。

MAP25 同步加速器外周2

胜利条件：敌机全灭
败北条件：我方机全灭



不愧是精英中的精英，"BARGUEST"挡住了潮水般的敌人，不知不觉战斗已进行到了夜晚。随着夜晚而来的除了高空上的明月，还有一架在月光下显得格外狰狞的大怪物——英刚的专用机钢天！英刚.贝鲁纳鲁多在第二次哈夫曼战争时就已经战死，不过他的思想与人格却保存了下来。当时爆炸而死的英刚和现在在这里的英刚以及其它等等英刚，他们的思想和意识都是并列的、共存的。也就是说有着无数个"英刚"的存在，这样英刚就超越了死亡。面对着个自称为"神"的疯子，就算是早已筋疲力尽，沃尔塔等人还是使出了浑身解数，要让他见一见地狱是什么样。

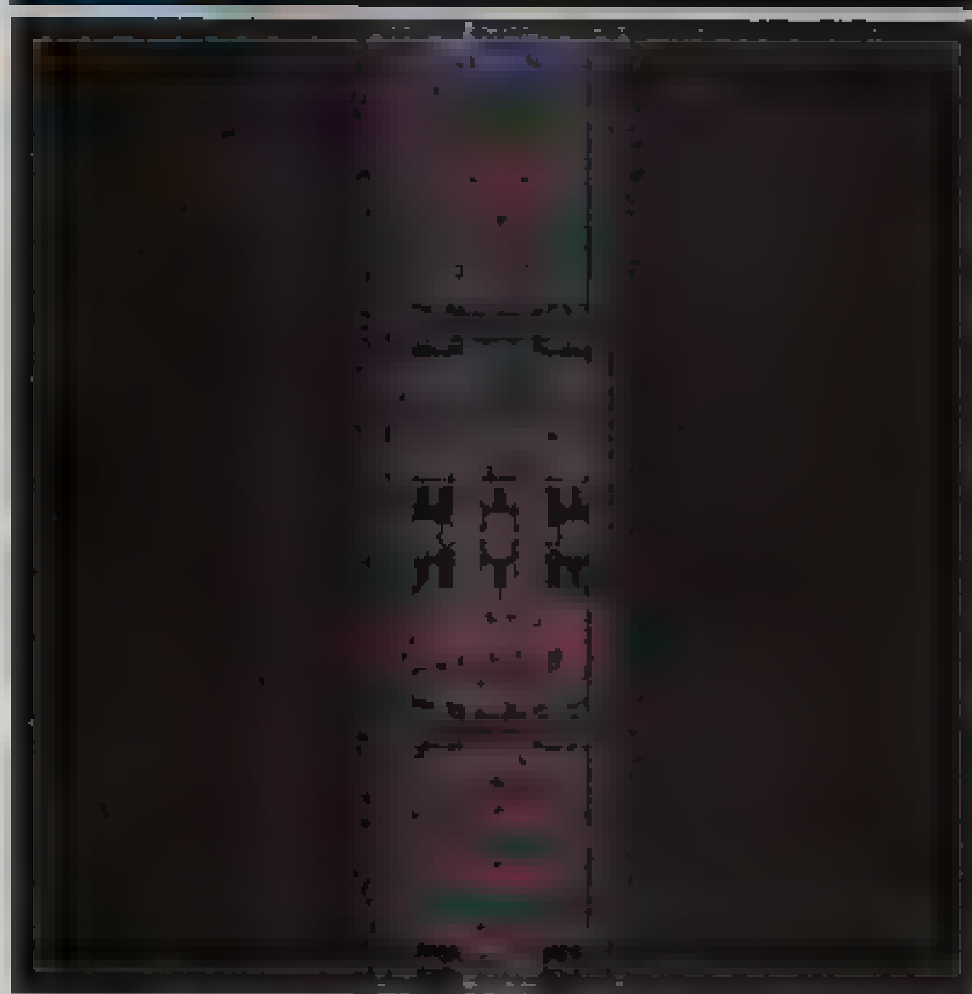
战斗解说

没什么好说的了，虽然敌人只有区区数台，但是能力都很强，最上方则是超酷的大型BOSS机——钢天，HP超过了10000。这台BOSS的LINK攻击超级强劲，所以还是需要先将杂兵击破。

先抓紧时间迅速将BOSS周围的敌机击破，随后依靠LINK迅速击破BOSS即可。另外有必要的话，我方可以采取边打边退后的策略，这样可以避免机体遭到更多的LINK攻击，BOSS和周围的[illegible]都有LINK攻击的时候要注意站位和回复。

生存模式 在正常难度下，玩家们能够完成的生存模式迷宫层数只有50层，而若在二周目开始时选择了HARD难度的话，生存模式则会再追加50层。将100层迷宫完成后，可以得到隐藏机体グレン专用ゼニス，将其机体的部件全部获得后，通关时的画面也会变化。

MAP26 M.I.D.A.S.通道



虽然战胜了怪物钢天，但一切并没结束，M.I.D.A.S.实验装置被启动了。敌人又一批批地涌了上来，而且在格林的带领下一队敌人冲入了研究所内。这时，艾米露博士与沃尔塔取得了联系，她判断敌人的目标应该就是M.I.D.A.S.的反应炉，而那个如果被毁，整个阿拉斯加就会从地球上消失……

就在沃尔塔等人被敌人困住无法突入之时，一架白色的WANZER从天而降，瞬间就放倒了数个敌人，原来是琳的STRIKE WYVERNS小队前来支援了。冲入了研究所的沃尔塔等人突破了敌人的一层层防线，最终来到了反应炉面前，在那里等着他们的是格林——不，正确说是已经侵占了格林身体的英刚……

战斗解说

敌人超多的一关，这关就是一条单程路，从头冲到底即可。将一个区域中，带有箭头指示的敌人消灭后，就可以打开下一区域的门，因为同样是室内作战所以要注意武器使用的限制，注意不能使用导弹诱导装置。其他就没什么可说的了，先用远程武器吸引敌人，再依靠LINK攻击将其消灭即可。稳步推进的话并没有什么难度。

MAP27 反应堆



反应堆的控制极限可能性已经超过了96%，反应堆即将爆炸……不得已之下，全体小队队员开始向研究所外撤离，只留下了已被英刚侵占的格林和沃尔塔两人……格林的身体虽然已被英刚完全占据，但是沃尔塔依然利用对S型驾驶员专用的电磁武器彻底击败了格林。在那一瞬间，格林那失去的记忆、人格，又重新恢复了……只是，一切都来得太晚了。"兰迪怎么了，没和你在一起吗？""兰迪他……在执行巡逻任务……"格林的问话，让沃尔塔一时语塞。"那么，这里到底是哪里？"格林掏出一支香烟叼在口中。"科幻世界。顺便一提，我们都已经没得救了。"沃尔塔将格林送给他当护身符的打火机扔了过去……

战斗解说

先将反应炉周围的敌人逐一清掉，再集中对付BOSS。反应炉每隔一段时间会进行一次激光扫射，扫射范围内的敌我机体都会受到损伤，不过在开始进行扫射的3回合之前，画面上会给出明显的方位提示，只要操控部队脱离扫射范围就可以了。最后和グレン对决的时候还是要先清掉他周围的杂兵，由于グレン与其周围的杂兵之间的LINK非常厉害，所以一定要注意站位和布阵，用远程火力将敌人吸引过来再加之歼灭

游戏研究 RESEARCH

隐藏机体

グラ[illegible]

1.MAP05之后，在休息所与ウィンタース少尉和ミルバンク中尉对话

2.离开房间，再一次进入与二人进行对话，直到ミルバンク中尉从房间离开。和ガンチ准尉长进行对话，同样要两次。对话之后出门，再进来对话，直到ガンチ准尉长从房间离开。

3.去司令官部屋与躲在这里的ガンチ准尉长对话，グラップル入手。

[illegible]

MAP10完成后，若之前达成了ダリル加入的条件，那么前往模拟训练所可以见到ダリル。与之对话一次后选择"だからどうした"可以购买シンティラ。对话两次并选择回答"　俺は何もしてない"后就可以让ダリル加入。

ウォーラス（[illegible]

在MAP10以后，前往食堂与ローラ·キンメル连续进行3次以上对话，会发生ローラ勾引主人公，并破口大骂リン的事件。前往会议室发生事件后，再一次前往食堂与ローラ对话，就可以购买ウォーラス了。

ヴィー[illegible]

1.MAP18之后，在前往フォートモーナス基地的ジム之前先前往发令所，与イーノス·ギャニオン少佐对话。选择"黙れクソ虫！ そのクソたれる口をとじろ！"

注：在前往发令所与イーノス对话前，不要去ジム并与士兵对话。前往ジム与各个士兵们对话。

3.前往仕官部屋与イーノス少佐等众人对话，此时会出现无分支的选择："むろんやらせていただきます大佐"、"ガンホーの精神です。"

4.连续战斗两关后在基地找イーノス少佐对话得到可隐藏机体ヴィーザフ。

[illegible]

MAP18的战斗开始前，在飞机场会遇到几名警官。在与之对话后选择"じゃあ、お前が何とかしてみろ"之后，再与最右边的スティーブ·コール对话，以后就可以购入シャカール系的机体部件了。

有特殊加入条件的队员

ダリル·トラウ[illegible]

1.MAP02完成后，先去捕虏收容所发生与グレン见面的剧情，再去食堂与ヴィンソン对话数次之后可以与ダリル对话。

2.发生送走グレン的事件后，再度前往食堂分别与マエダ和ダリル对话。

3.MAP03完成后，先听完作战会议室的作战说明，再去食堂与ヴィンソン对话得知エドワード的事情，接着与ダリル对话，选择"それが強くなるのに必要なら"。

4.MAP04完成后前往シミュレーター可以与ダリル对话。分别回答"だからどうした"和"ウォルター·フェン、ウォルターでいい"。

5.MAP10完成且之前的条件都有达成，那么在空母的シミュレーター可与ダリル对话。第2次对话后选择"……俺は何もしてない"。

デューク·タカ[illegible]

1.在map15后前往ジム招收ターナー；在食堂招收バンクロフト。

2.map17后前往シミュレーター招收ベルナドット，待上述3人均加入后，与デューク对话可使其加入。

[illegible]

可以在模拟训练所中见到她。与其对话的话就会出现选项，注意绝对不能选择"……ソウ……アリガトト"，否则以后则加入不能。但要注意的是，这里若不招收她的话，以后主人公就会转移到其他基地中去，那么也一样收不到她了。

ロ[illegible]

在MAP10完成后，若前往空母的食堂与ローラ对话三次，那么就会发生她与リン的吵架事件……如此一来，虽然可以得到隐藏机体，但ローラ以后就再也不能加入了。相反，只要不与之对话3次或根本不与之对话，那么在MAP15完成、主人公官阶上升后就可以招收ローラ入队了。

[illegible]

除主角外其他队员均是S型驾驶员的情况下，与其对话可使其加入。

技能一览

技能名	效果
MAX AP+1	AP 最大值 +1
MAX AP+2	AP 最大值 +2
AP チャージ +1	AP 回复量 +1
AP チャージ +2	AP 回复量 +2
リペア AP 2	使用修理指令时消耗 AP–2
AP コスト 0	攻击时发动则消费 AP 为 0
ピンサーズ	避免流弹攻击到我方队员
バラ ジュ	在射程范围内向敌人全小队攻击，伤害变为 1.5 倍
射击デュエル	一对一决斗，LINK 无法发动，同时敌我方伤害都变为 1.2 倍
格斗デュエル	一对一决斗，LINK 无法发动，同时敌我方伤害都变为 1.2 倍
アサルトリンクL	在左手装备アサルト类武器的情况下可以参与 LINK 攻击
アサルトリンクR	在右手装备アサルト类武器的情况下可以参与 LINK 攻击
ストライカーリンクL	在左手装备ストライカー武器的情况下可以参与 LINK 攻击
ストライカーリンクR	在右手装备ストライカー武器的情况下可以参与 LINK 攻击
ガンナーリンクL	在左手装备ガンナー武器的情况下可以参与 LINK 攻击。
ガンナーリンクR	在右手装备ガンナー武器的情况下可以参与 LINK 攻击。
スイッチ I	在双手装备同种アサルト武器的情况下，交替攻击，伤害变为 1.2 倍
スイッチ II	在双手都装备アサルト类武器的情况下（不需要同种武器），交替攻击，伤害变为 1.2 倍
ブースト I	攻击时伤害 +10%
ブースト II	攻击时伤害 +20%
チャージ I	格斗攻击时伤害变为 1.2 倍
チャージ II	格斗攻击时伤害变为 1.4 倍
ダブルパンチ I	在双手装备同种ストライカー武器的情况下，交替攻击，伤害变为 1.2 倍
ダブルパンチ II	在双手都装备ストライカー武器（不需要同种武器）的情况下，交替攻击，伤害变为 1.2 倍
ダブルアサルト	一手装备ストライカー武器，一手装备アサルト武器的情况下，双手交替攻击，伤害 1.2 倍
チラーショット I	敌人的回避率变为 1/2，只在这次战斗中有效
チラーショット II	敌人的回避率变为 1/3，只在这次战斗中有效
チラーショット III	敌人的回避率变为 1/4，只在这次战斗中有效
パニックショット I	敌人的命中率变为 1/2，只在这次战斗中有效
パニックショット II	敌人的命中率变为 1/3，只在这次战斗中有效
パニックショット III	敌人的命中率变为 1/4，只在这次战斗中有效
スライスショット I	敌人的防御力变为 1/2，只在这次战斗中有效
スライスショット II	敌人的防御力变为 1/3，只在这次战斗中有效
スライスショット III	敌人的防御力变为 1/4，只在这次战斗中有效
マイナスショット I	敌人的伤害值 –10%，只在这次战斗中有效
マイナスショット II	敌人的伤害值 –20%，只在这次战斗中有效
マイナスショット III	敌人的伤害值 –30%，只在这次战斗中有效
スピード I	一次发射弹数变为 1.2 倍
スピード II	一次发射弹数变为 1.5 倍
スピード III	一次发射弹数变为 2 倍
フェイント I	回避率 1.5 倍
フェイント II	回避率 1.7 倍
フェイント III	回避率 2 倍
ディフェンス I	防御力变为 1.5 倍
ディフェンス II	防御力变为 1.7 倍
ブロック DMG15	完全防御单发伤害 15 以下的攻击
ブロック DMG30	完全防御单发伤害 30 以下的攻击
ブロック DMG60	完全防御单发伤害 60 以下的攻击
フィックス DMG I	当受到 1 发 80 –120 的伤害时，伤害固定为 80
フィックス DMG II	当受到 1 发 80—160 的伤害时，伤害固定为 80
フィックス DMG III	当受到 1 发 80—200 的伤害时，伤害固定为 80
命中 +2%	领队生存的情况下，部队全机命中率 +2%
回避 +2%	领队生存的情况下，部队全机回避率 +2%
防御 +4	领队生存的情况下，我方部队全员防御力 +4
AP ダメージ	领队生存时，敌人机体攻击时的 AP 消耗 +1
チェーン +2%	领队生存的情况下，小队连携率 +2%
スキル + 2%	领队生存的情况下，小队技能发动率 +2%
チェーンダウン –2%	领队生存的情况下，敌人小队连携率 –2%
スキルダウン –2%	领队生存的情况下，敌人小队技能发动率 –2%
リベンジ	在部件破坏的情况下，以 1.2 倍伤害进行反击
リベンジミラー	在部件破坏的情况下，以 2 倍伤害进行反击
ディフェンドボディ	将身体受到的伤害转移到手臂上
フットワーク	当对方发动格斗攻击时 100% 回避
タックル	攻击敌人的身体，并将敌人撞倒在地，一旦发动必定命中敌人
ヘリハント	对敌人的直升机伤害值 1.5 倍
タンクハント	对敌人的坦克伤害值变为 1.5 倍
エイム	攻击必定命中，但是下一回合不能移动，回避率也变为 0
ブラストショット	以强烈的一击击倒敌人，伤害 1.2 倍
ズーム	战斗中发动，命中率变为 2 倍
クイックドロウ	一回合攻击连续射击 2 次
ボディブリーカー	攻击时命中敌人身体时伤害变为 1.5 倍，若命中其他部位则伤害变为 0.8 倍
レッグブリーカー	攻击时命中敌人脚部时伤害变为 1 5 倍，若命中其他部位则伤害变为 0.8 倍
オートマシン	受到システムダウン和攻击システムダウン的攻击时，AP消耗为0自动反击
カルネージ	[illegible]
アイテム回复 +50%	使用回复物品时回复量 +50%
ブラストストライク	以强烈一击将敌人击倒，伤害值 1.2 倍
チェーンダウン –2%	领队生存时，敌人的连携率 –2%
フォーカス Left	攻击时命中左手的概率提高
フォーカス Down	攻击时命中脚部的概率提高
フォーカス Right	攻击时命中右手的概率提高
フォーカス Up	攻击时命中身体的概率提高
スナイプ	使用 RF 和 BZ 攻击敌人时，必定命中指定部位
MS バースト	使用 MS 的攻击力变为 1.2 倍
GR バースト	使用 GR 武器的伤害变为 1.2 倍
RK バースト	RK 类武器伤害 1.2 倍
スプレッドショット	使用 GR，RK 时，伤害 –20%，攻击范围 +1
フリーズショット	敌人回避不能 + 无法发动技能
アンチショット	敌人的技能无法发动，只在这场战斗中有效
アンチストライク	敌人的技能无法发动，只在这场战斗中有效
ヘルファイア	使用 FT 武器对敌人的伤害值为 2 倍
インフェルノ	MS 的伤害值为 1.5 倍
ワイルドファイア	使用 GR 类武器伤害 1.2 倍，目标在远离爆心地时并不会减少伤害
アイテムブレイク	将敌人所持的一个物品破坏
ウィークポイント	HP30% 以下的部件直接破坏
ハンマーダウン	对敌人 HP 最高的部位攻击，伤害值 2 倍。（S 型专有技能）
オールヒット	弹药全命中且敌人回避不能，伤害为 1.2 倍 （S 型专有技能）
ハードストライク	对敌人进行无视盾牌防御的猛烈一击，伤害值 1.5 倍。（S 型专有技能）
フルディフェンス	对冲击，炎热，贯通三种攻击属性防御（S 型专有技能）
ダブルランチャー	在双肩同时装备 MS 的情况下，则会同时发射（S 型专有技能）
アビスショット	敌人的防御力，回避率，命中率变为 1/4，只在这次战斗中有效（S 型专有技能）
EMP 特性	减少异常状态的持续时间（S 型专有技能）

隐藏迷彩装入手法

#20 ワイバーン	MISSION 8 之后自动取得
#21 BARGUEST	MISSION 16 之后自动取得
#25 O.C.U.アーバン	斗技场对 TOXIC CHAIN 战斗胜利
#26 O.C.U.デザート	斗技场对 WILDCATS 战斗胜利
#27 O.C.U.ジャングル	斗技场对 PUNISHERS 战斗胜利
#28 レッドホークス	斗技场对 MUDDY OTTERS 战斗胜利
#29 フォーチュンメディカル	斗技场对 APOCALYPSE 战斗胜利
#32 グレンブルー	MISSION 15 与エドワード对话
#33 リンホワイト	MISSION 22 与エドワード对话
#34 グリムニル冬季迷彩	斗技场对 ISLAND LOVERS 战斗胜利
#65 パーティ	生存模式 10F 的集装箱内
#66 サイレントナイト	斗技场对 SMILING SPECTACLES 战斗胜利
#77 カウ	斗技场对 IMAC（三人战）战斗胜利
#78 タータンチェク	生存模式 11～19F 随机从集装箱中得到
#79 パブル A	生存模式 20F 的集装箱内
#80 パブル B	生存模式 21～29 随机从集装箱中取得
#81 ウォーターメロン	生存模式 40F 的集装箱内
#82 ゼブラ A	斗技场对 DURANDAL– α 战斗胜利
#85 ジャガー	斗技场对 GENTLE ARMY 战斗胜利
#86 ウッド	生存模式 30F 的集装箱内
#88 地狱の壁	斗技场对 CSIMSON WALL（三人战）战斗胜利
#89 スター	生存模式 50F 的集装箱中

注：另外 #91～#126 的迷彩在通关后二周目自动追加。

隐藏模拟训练关

大部分模拟训练关卡随着剧情进度进行会自动逐渐出现，但是有一些关卡是要特殊条件才能开启，这些关卡通过之后一般可以获得奖励。

关数	出现条件	奖励
02	训练关 01 在 17 回合之内完成	MG アールアッソー
05	训练关 04 在 19 回合之内完成	RF グロウタスク
08	训练关 07 在 25 回合之内完成	身体部件 ヴァジェ
11	训练关 10 在 28 回合之内完成	GG フジャン
14	训练关 13 在 14 回合之内完成	BZ Be–11
17	训练关 16 在 16 回合之内完成	MS ゴルディアス
20	全队（替补不算）军衔都在少尉以上	ターボ

通关特典

游戏通关之后会提示玩家储存通关记录，二周目接续通关记录的话会继承CP，EP和RP。另外二周目开始还可以选择HARD难度，HARD难度下不能继承一周目的CP、RP等。但是取消了改造限制（即HARD难度下一上来就可以将部件改到RANK12），另外HARD难度下的生存训练模式会开放到100层。



战斗加速 在通常速度下进入战斗画面时，按下○键可以使战斗速度加快。而在游戏设定中将战斗速度改成高速后，再在战斗画面中按下○键的话，可使战斗速度变成普通速度



研究中心

文 [illegible] 计划成员 sai 编 邪魔天使

深渊传说	Namco	RPG
PS2 TALES OF THE ABYSS	2005年12月15日	日版
无对应周边		对应玩家年龄 全年龄

《深渊传说》不愧是2005年笔者最喜欢的RPG，无论是剧情、战斗系统还是隐藏要素的丰富程度在整个"《传说》系列"里都是数一数二的。由于时间和篇幅的限制，本次研究只能就此告一段落，疏漏也在所难免，玩家们不妨自己去体会这个游戏的乐趣，希望今后会有机会再做一些战斗系统方面的研究和大家共同探讨，最后感谢火花天龙剑的两位朋友Overtherainbow和孤独的浪人对本次研究的大力协助！

全部角色全称号一览

这次的《深渊传说》真可以称得上博大精深，其中所有角色的称号收集更是让追求完美记录的玩家们头疼不已，由于时间的关系，在上期的杂志中，我们并未能将全部称号的入手方法列出，所以本期将专门对此做一个补完，虽然由于本作相当多称号都有严格的时间限制触发相关剧情，本次研究提供的方法未必是最精确的，但只要按照下面说明的方法进行，就一定能够入手。

（注：是换装称号的在称号名称后用"换"字表示）

称号名称	入手方法
公爵子息	初期持有
恐れる者	剧情
亲善大使	剧情
レプリカドール	剧情
パッセージコマンダー	剧情
迷える青年	剧情
ローレライの剑士	剧情
义贼の子分	ナム孤岛后和漆黑之翼的大姐对话后获得，见注释1
クッキンガー	见注释2
捻出投资家	给职人之街集会所里的老头累积资金超过100万完成造桥事件后获得
バガボンド息子	流通据点经济复兴完成后(见注释3)和母亲对话获得，效果为进斗技场免费
タルブレイカー	后期去职人之街右边玩砸箱子的小游戏，30秒内砸毁18个以上时获得
タオラー(换)	拿到スパの会员证后去ケテルブルク的高级旅馆发生事件后获得
ワイルドセイバー(换)	从最终迷宫出来后去水都グランコクマ找国王对话后获得
ファブレ子爵(换)	后期回到家中和管家对话发生剧情后获得
ソードオブソード	斗技场单人战上级胜利后得到
ベルセルク(换)	用主角带队ハード以上难度战斗300场以后，斗技场里找右边看台上的大叔对话后获得
タクティカルリーダー(换)	击败魔武器BOSS后去教会找大司祭对话，再回家找ヘール老头对话后获得
ドラゴンバスター(换)	完成迷你游戏ドラゴンバスター后获得
ドラゴンバスター?(换)	再次完成迷你游戏ドラゴンバスター后获得
アビスレッド(换)	二周目剧情进行到フリングス死亡后，和水都国王房间前的女仆对话后获得

称号名称	入手方法
六神将	初期持有
母思い	完成采药事件
アビスシルバー(换)	二周目剧情进行到フリングス死亡后，和水都国王房间前的女仆对话后获得

キムラスカ王女	初期
伪りの姫君	剧情
ランバルディアの子	剧情
モテモテプリンセス	剧情
见てまたガール	流通据点掉入魔界后去交易屋交易一定次数后获得
ラビリンスガール	使用ナタリア完成银世界的迷宫小游戏后获得
カラミティシェフ	见注释2
コロシアムプリンセス	斗技场单人战上级胜利后获得
ウィルインペリアル(换)	从最终迷宫出来后去水都グランコクマ找国王对话后获得
南国の蝶(换)	拿到スパの会员证后去ケテルブルク的高级旅馆发生事件后获得
アビスグリーン(换)	二周目剧情进行到フリングス死亡后，和水都国王房间前的女仆对话后获得
マルクトの星(换)	ナム孤岛完成奶牛三兄弟事件后获得
漫游冒险娘(换)	调查全部28个探索点后装备称号见てまたガール去流通据点交易屋对话后获得
爱国姬(换)	流通据点经济复苏完成后，去王都宿屋门口剧情后获得

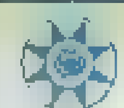
称号名称	入手方法
谜の侵入者	初期持有
师匠の妹	剧情
强き娘	剧情
谱歌の理解者	剧情
谱を读みし者	进入地核打败シンク后，亲自完成谱术阵的描绘后获得
成り行きウエイトレス	完成银世界ケテルブルク高级旅馆2楼的送餐小游戏即可，装备后ティア带队的话遇到可以用ミュウ飞行的地方会有提示
お姉さん	见注释4
パーフェクトヒーラー	斗技场单人战上级胜利后获得
魔界の花	エリアシティ的物资补给事件(见注释5)和流通据点复兴完成后，找エリアシティ左侧楼梯下的人对话后获得
旋律奉仕者	全部音盘收集后，去职人之街自鸣琴屋敷对话后获得，见注释6
グランドシェフ	见注释2
女性响士(换)	见注释4
クールレディ(换)	从最终迷宫出来后去水都グランコクマ找国王对话后获得
レンタルビューティー(换)	拿到スパの会员证后去ケテルブルク的高级旅馆发生事件后获得
おすましメイド(换)	国王和公主和解之后，到ナタリア的房间和女仆对话发生事件后获得
モンコレディ(换)	完成银世界旅馆3楼房间内的猫人委托后获得，特殊效果：消耗HPTP不遇敌
アビスブラック(换)	二周目剧情进行到フリングス死亡后，和水都国王房间前的女仆对话后获得

称号名称	入手方法
大佐	初期
ネクロマンサー	剧情
フォミクリー发案者	剧情
见通す人	剧情
皇帝の亲友	水都帮国王完成找小猪事件后获得，装备后买东西折扣
ツンデレおじさん?	从最终迷宫出来后，去水都遇见自称大佐徒弟的人，出去城再进来剧情后获得
アイテムコレクター	见注释7
料理研究家	见注释2
さながらギャンブラー	流通据点经济复苏完成后去银世界的知事馆找大佐的妹妹对话后获得，装备后带队赌场兑换筹码时的汇率变化
法の番人	第一次打完ヴァン后去流通据点的交易屋发生剧情后获得，装备后买东西折扣
ドクトルマンボ(换)	从流通据点出发去最终迷宫之前到音机关都市研究所某房间内发生事件后获得
アビスブルー(换)	二周目剧情进行到フリングス死亡后，和水都国王房间前的女仆对话后获得
恶の谱术使い?(换)	从最终迷宫出来后去水都グランコクマ找国王对话后获得
リゾートキング(换)	拿到スパの会员证后去ケテルブルク的高级旅馆发生事件后获得
バトルマスター(换)	斗技场单人战上级胜利后获得

称号名称	入手方法
护卫剑士	初期
理解ある幼なじみ	剧情
マルクト贵族	剧情
マブダチ	剧情
シグムント流兵法家	去王都バチカル右边的道场看完所有讲解后获得
クールコック	见注释2
ガンバリスト	见注释3
ゴールデンナイト	斗技场单人战上级胜利后获得
谱业邻人	流通据点经济复苏完成后，调查职人之街的望远镜后获得
スケベ大魔王	银世界高级旅馆发生洗澡比胸部的事件后获得
憩いの配膳者(换)	见注释8
ブレードティマー(换)	从最终迷宫出来后去水都グランコクマ找国王对话后获得
海のサル(换)	拿到スパの会员证后去ケテルブルク的高级旅馆发生事件后获得
アビスオレンジ(换)	二周目剧情进行到フリングス死亡后，和水都国王房间前的女仆对话后获得
ロマンチェイサー(换)	进入最终迷宫后，回到职人之街[illegible]发生剧情后获得
スマートスタイル(换)	完成两将军之恋事件后获得，见注释9

称号名称	入手方法
导师の付き人	初期
元付き人	剧情
スパイ	剧情
最后の导师守护役	剧情
大人な子供(？)	进入银世界ケテルブルク的赌场发生剧情后获得
ませていっく	流通据点经济复苏完成后去ダアト第四石碑发生剧情后获得，装备后住宿免费
ブッシュブルガール	完成四大港口推箱子的小游戏后获得，顺序不限，装备后卖物品时价格上升
リトルビッグシェフ	见注释2
大料理长样	换上称号リトルビッグシェフ带队去水都マルクト军基地找会议室的老头说话，装备后料理效果上升
ジェノサイドブリティ	斗技场单人战上级胜利后获得
チャイルドデッシュ(换)	从最终迷宫出来后去水都グランコクマ找国王对话后获得
子供じゃないモン(换)	拿到スパの会员证后去ケテルブルク的高级旅馆发生事件后获得
ねこねここねこ(换)	ナム孤岛和魔术师对话后花76500元获得，装备后卖物品时价格上升
リトルデビっ子(换)	从最终迷宫出来后去教会ダアト，进去发生事件后获得
アビスピンク(换)	二周目剧情进行到フリングス死亡后，和水都国王房间前的女仆对话后获得

注释





平和条约签订后到第一次击破ヴァン期间去水上帝都グランコクマ的公园发生剧情后得到贵重品“漆黑の键”，之后就能打开ナム孤岛中原本打不开的一扇门，进去和漆黑之翼中的大姐对话，称号入手。

后期回到主角家中和管家对话会发生款待客人的事件，可以选择一名角色制作料理，之后在所有料理熟练度全满的情况下去银世界2楼的餐厅找人对话，分别带队则全员得到称号。

流通据点复兴包括以下4个事件：

魔物退治：后期来到食料之村エンゲーブ，和ローズ夫人对话后选接受任务，和卖水果的小贩交谈可以得到贵重品最高级りんご，再和夫人交谈进行任务，其实就是连续的杂兵战，没有任何难度，最后获得贵重品ローズのお守り。

造桥事件：后期给职人之街集会所的老头钱就能造桥，累积达到100万后再次和老爷子对话后桥造好，ルーク获得称号“捻出投资家”。

种子收集：种子收集是指调查大地图上部分只能够探索一次的探索点，得到的种子不会显示在物品栏里，一共6颗，分别位于以下6个探索点：

探索点1的东南边：ラナケアルの种

王都バチカル北方的岛屿：ペンペンの种

职人之街シェリダン北方：エステマの种

ダアト港东北 ：チャラックの种

ベルケンド港东北边的森林：ドルゲニアの种

カイシール军港的东面：ボムボムの种

ワイヨン的东南方：オリオラの种

收集完全部种子之后回到食料之村和田地里的大叔对话，再去ローズ夫人邸后面的仓库找人对话，最后回到田地和大叔对话，ガイ获得称号ガンバリスト。

ありじごくにん：这也是个多段事件

A．第一次到流通据点到乘坐联络船之前，给南边宿屋左侧角落里的人アップルグミ，得到料理からあげ；

B．完成ザオ遗迹去领事馆之前再给他シミター和スペクタルズ，得到オレンジグミ；

C．战争开始后，流通据点降下，护送村民到流通据点后再给他ミラクルグミ、パナシーアボトル、リンゴ，得到シーブスマント；

D．瘴气流出之后给他ストライプリボン、ビーフ、チキン，得到ホーリィリング、メンタルリング；

E．以上事件全部完成，第一次击败ヴァン后再找他对话可以获得料理グラタン，然后去ナム孤岛找他还能够得到蚁地狱人の人形。

上述4个事件全部完成之后去流通据点的领主宅邸找アスター对话后经济复兴完成。

剧情流程中按照顺序在ダアト→シェリダン→ダアト→シェリダン(第二次去过タタル溪谷之后)的宿屋住宿可以4次引发ティア教ルーク音律的事件，最后ティア可以获得称号“お姉さん”，取得之后再从最终迷宫最深处发生剧情后回到监视者之街ルーク断发的地方，再发生剧情获得换装称号“女性响士”。

ユリアシティ物资补给：第一次到监视者之街时和左边的人对话，给他3个アップルグミ；主角断发后再给他5个ライス；セントビナー崩坏后再次给他5个メイス。

音盘共有7个，以下是全部入手方法：

序奏の音盘：和ダアト街入口阶梯上的人对话。

镇魂の音盘：拿到王的肖像画的情况下，去コーラル城2楼中央的画像前嵌入打开密道，里面的宝箱内。

义贼の音盘：神谕之盾本部的宝箱内。

白银の音盘：ザレッホ火山迷宫内的宝箱里。

笑剧の音盘：ナム孤岛从警备装置左侧进入房间和猫人小孩对话。

清丽の音盘：水都グランコクマ道具屋右侧的旁门进去的宝箱内。

终幕の音盘　收集上述6个后在流通据点的集市和药店旁边的女人对话后获得。

二周目收集图鉴全满的情况下去ダアト教会左边的图书室找管理员交谈，之后去音机关都市发生剧情后再回到图书室和管理员交谈就能得到称号，在装备称号アイテムコレクター的情况下，由大佐带队(即地图显示的角色为大佐)并换上アイテムコレクター称号，与水都宿屋门前的商人交谈，能够买到很多稀有物品，比如战斗中敌我伤害一律减半的道具、时间停止的闹钟、全部种类的FS等道具。

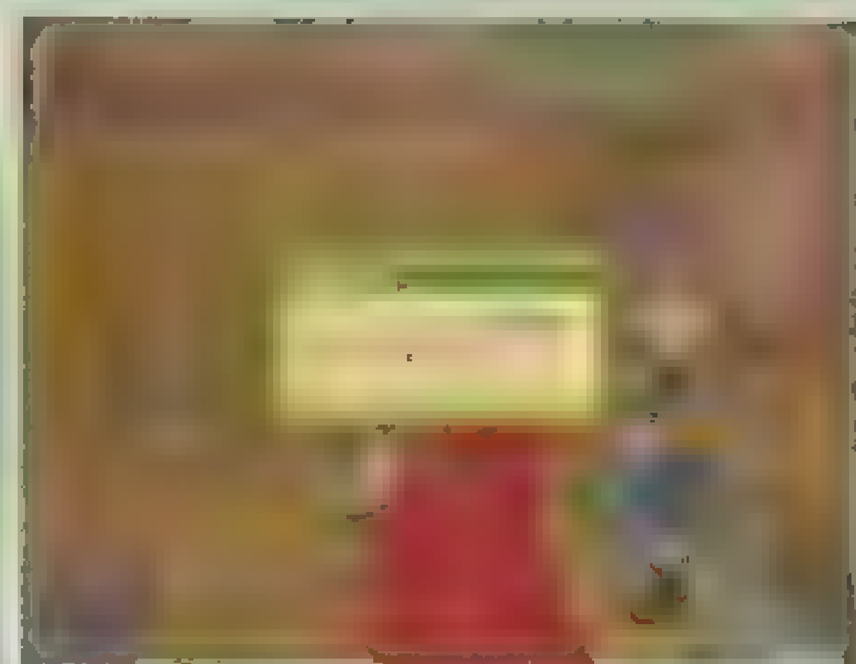
取得泳装到最终迷宫出现这段时间，去水上帝都宫殿前的广场发生剧情；之后去ケテルブルグ港码头发生事件，最后去流通据点的酒吧找服务员说话，ガイ获得换装称号“憩いの配膳者”。

两将军之恋又是一个多段事件，而且时间限定十分严格，很容易错过，下面是具体的步骤：

首先，剧情发展到流通据点降下之后，准备去ダアト找イオン之前：

A．去食料之村エンゲーブ在ローズ夫人家门前触发剧情后，出来去宿屋发生剧情；(注意这里会有一定几率发生BUG导致死机，进入之前务必存档)

B．去国境の砦カイツール南侧左边的房子找アルマンダイン伯对话；



C．回到エンゲーブ，去ローズ夫人家找フリングス对话；

D．カイツール北侧发生释放俘虏的事件，之后在出口附近和フリングス对话；

E．カイツール军港，キムラスカ军基地发生剧情，得到贵重品“セシルの短刀”；

F．エンゲーブ，ローズ家将短刀交给フリングス，得到贵重品“フリングスの手纸”；

G．カイツール军港，キムラスカ军基地将手纸交给セシル；

H．流通据点ケセドニア，アスター的官邸发生剧情得到贵重品“形见の指轮”；

I．カイツール北侧出口附近找フリングス对话；

J．カイツール军港，キムラスカ军基地和セシル对话；

K.平和条约签定后，カイツール军港剧情；

L．第一次击败ヴァン后，王都バチカル港口剧情；

M．和ナタリア合流后，バチカル港口剧情；

N．レムの塔完成之后剧情，ガイ获得换装称号“スマートスタイル”。

再次强调这个事件的时间要求十分严格且烦琐，请仔细按照上述步骤进行。

以上就是全部称号的入手方法，大家可以结合上期杂志的相关内容，争取早日完成全收集的目标。

雪都迷宫迷你游戏地图

箱－代表箱子

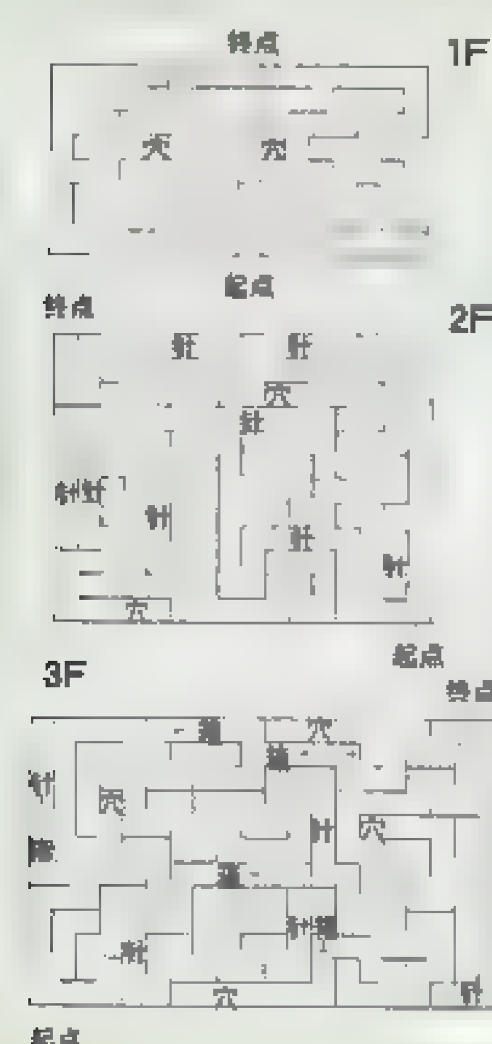
针－代表地面的针板陷阱

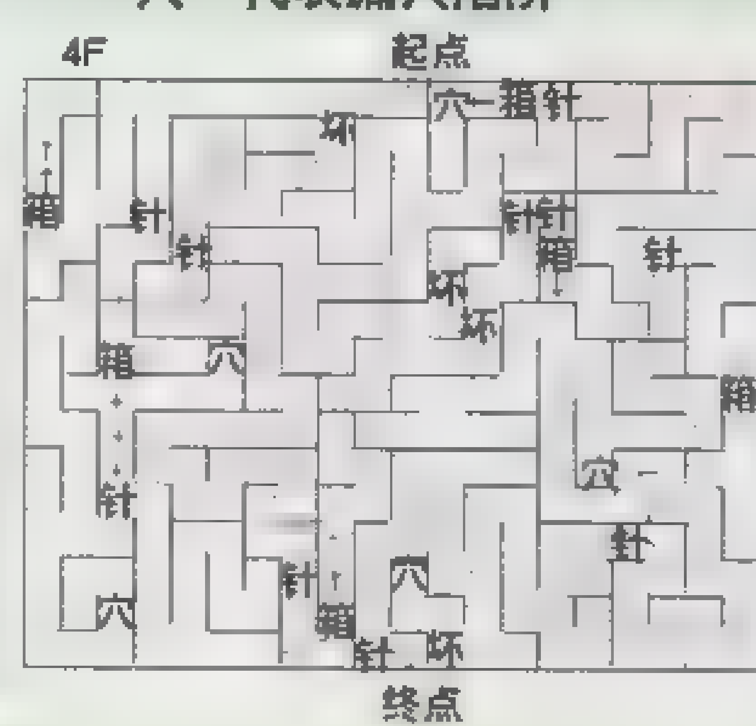
穴－代表漏穴陷阱

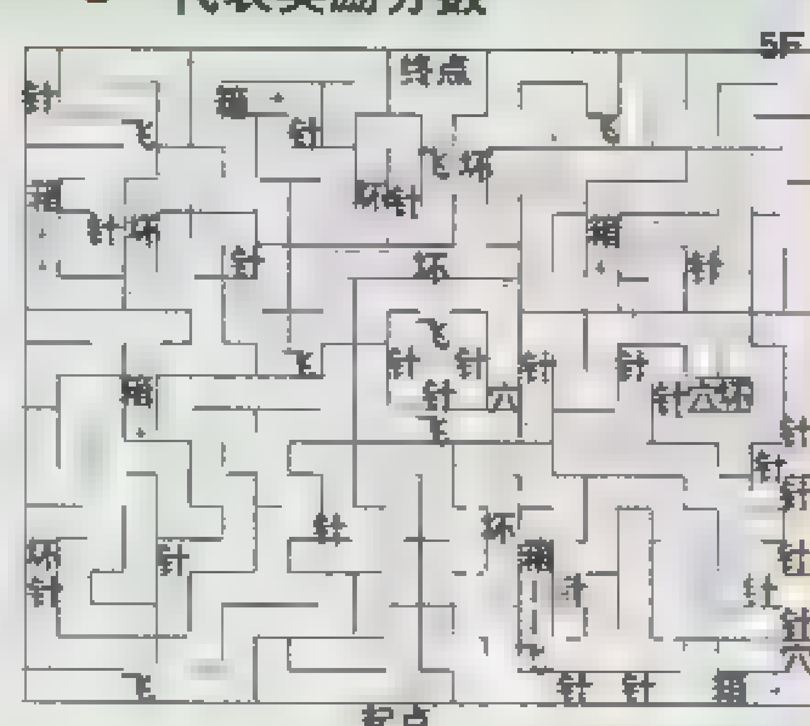
坏－代表使用缪的冲撞能力

飞－代表使用缪的飞行能力

S－代表奖励分数



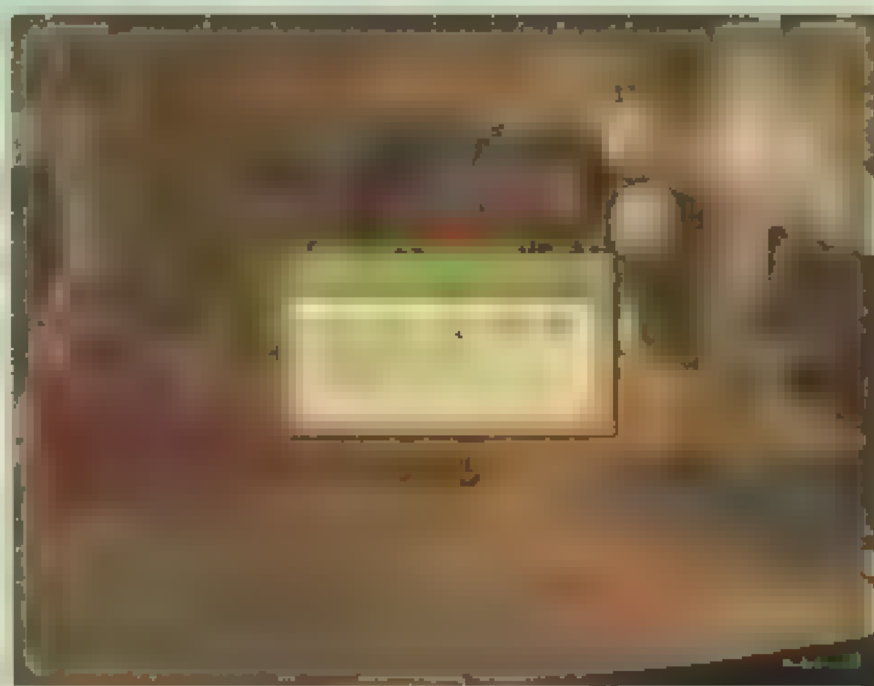






流通据点的交易屋

通过在地图上的18个一般探索点调查可以得到种类繁多的交易品，这些交易品按照出现的概率分为粗品、普通品、珍品和超贵重品几类，将这些交易品去流通据点ケセドニア的交易屋ディンの店交给老板就能制作出各种消费道具、武器装备和特殊物品，游戏里相当数量的物品是必须通过交易才能获得的。



交易的相关说明

1.一般来说，只要交纳一定数量的交易品就会出现道具制作的选项，会提示可以制作的道具种类并出现投资额的选择，当然，越珍贵的交易品，越高的投资额制作出来的物品就越好。另外要制作更高级的武器和道具还需要同时交纳特定的追加物品。



2.当交纳的特定交易品积累到一定数量之后就会出现特别依赖的选项，这时就可以制作出一些稀有道具。

3.制作特殊道具所需要的珍品和超贵重品可以通过装备王女的几个特定称号来增加探索点获取的概率，然后利用强化后飞空艇的传送功能可以很方便地来回，进出城镇的话这些探索点就会刷新，如此一来，反复几次就能轻松获得足够数量的交易品了。注意，不同的称号会影响不同交易品的出现率，具体请参考右表：

探索点	見てみたガール	マルクトの星	ラビリンスガール	漫游冒险娘
1	グミの元	グミの元	タタル草	绢丝
2	虫の羽根	ロニールタケ	黑炭	コクマー树皮
3	巨大鱼の骨	メジオラフィッシュ	珊瑚の欠片	真珠
4	タタル草	纻麻	棉花	メドウクリスタル
5	ロニールタケ	虫の羽根	冬虫夏草	フォレストエメラルド
6	サソリの针	铜矿石	ケセドニアサボテン	ナビメタル
7	铁矿石	铁矿石	トカゲの化石	陨石の欠片
8	メジオラフィッシュ	黑真珠	巨大鱼の骨	アクアサファイヤ
9	サソリの针	バジリクスの鳞	砂金	谱石の欠片
10	棉花	たきぎむし	幻の野菜	地精のシッポ
11	黑炭	ヒカリゴケ	神木	风精の羽根
12	熊の毛皮	ふゆトマト	ペンギンフェザー	フリーズダイヤ
13	铁矿石	颜料素材黄	リンカの实	ハイランドルビー
14	颜料素材赤	金矿石	服の素材	雷精の瞳
15	熊の毛皮	颜料素材青	ドラゴンの牙	冰精の泪
16	バジリスクのうろこ	银矿石	リヴァヴィウス矿石	火精の腕
17	珊瑚の欠片	巨大な贝壳	幻の鱼	水精の歌声
18	圣水	マナの欠片	暗精の爪	光精の翼

4.交纳交易品之后有时会派生出多个制作依赖，如果几个制作依赖需要共用相同种类材料的话，在选择其中一个之后剩余的材料不能满足其他依赖的情况下，则其他依赖会消失，需要补充交纳交易品才会重新出现。

5.除了特别依赖外，制作出的一般物品的种类和数量会带有一定的随机性，想要改变得到的东西可以通过去宿屋休息或者踩回复点的方法改变队伍中角色的运气来实现。下面简单地列一下各种投资可能制作出的物品清单，虽然所需交易品的确切种类、数量还不是很明确，但是我们有个最直接也是最简单的办法就是将持有的交易品一次性交纳就能出现绝大部分的依赖了，根据测试，只要交纳粗品以外的交易品各15个，除了アレキサンドライト之外的特别依赖都会出现，但要注意的是当出现特别依赖后，选择制作时店员还会提醒你需要一件指定的交易品才能够进行制作，因此不要一下子把东西全交出去了，每件贵重品要至少留出一个。

剑

投资额	作成物品
无	シミター、スティールソード
600	シミター、スティールソード
1500	スティールソード、シミター、バスタードソード、エペ、カタナ的两件
2400	カタナ
3000	バスタードソード、エペ
4800	バスタードソード、エペ
6000	マイティーセイバー、オートクレール
12800	マイティーセイバー、オートクレール
25600	マイティーセイバー、テーブルナイフ
特别依赖	ラストフェンサー
特别依赖	SD(火)

杖

投资额	作成物品
无	メイス1到5个
600	メイス2个
1500	メイス、ゴシックメイス
2400	シルバーロッド
4800	ゴシックメイス、シルバーロッド
6000	クロースセシン
12800	ミスリルロッド、クロースセシン
25600	スプーン、ミスリルロッド
特别依赖	スターロッド

枪

投资额	作成物品
无	コルセスカ
600	コルセスカ
1500	コルセスカ加パルチザン或トライデント
2400	トライデント、パルチザン
4800	トライデント、パルチザン
6000	ミスリルランス或ペネトレイター
12800	ミスリルランス、ペネトレイター
25600	ミスリルランス、フォーク
特别依赖	ディアボリックファング

铠甲

投资额	作成物品
无	アイアンガード、レザーメイル
400	アイアンガード、レザーメイル
800	チェインガード、スプリントメイル
1000	アイアンガード、アイアンメイル
2000	アイアンメイル
3200	スプリントメイル、アイアンメイル
4800	レザーメイル、シルバープレート、アイアンガード
8000	シルバープレート、ライトプレート
19200	バトルガード或ライトプレート+レアメイル或レアガード
特别依赖	リフレックス
特别依赖	ソルガード(光)

衣服

投资额	作成物品
无	シルクローブ
800	シルバークローク
1000	シルクローブ、シルバーローブ
1600	シルバーローブ、シルバークローク
2000	シルバーローブ、シルバークローク
4000	メイジクローク
4800	シルクローブ、ミスティローブ
9600	ミスティローブ、メイジクローク
19200	ミスティロ ブ、ナイツローブ
特别依赖	クイーンクローク
特别依赖	ヴィリジアンローブ(风)

腕防具

投资额	作成物品
无	ホワイトミトン
400	ホワイトミトン、アイアンブレス
1000	アイアンブレス、シルバーブレス
1600	フェザーミトン
4000	シルバーグラブ
9600	プラチナブレス、シルバーグラブ
19200	プラチナブレス、レアブレス、スノウミトン

弓

投资额	作成物品
无	セルフボウ
600	セルフボウ
1500	セルフボウ、キラーボウ或ハンターボウ
2400	ハンターボウ、キラーボウ
4800	ハンターボウ、キラーボウ
6000	フルメタルファング或カートルズボウ
12800	カートルズボウ
25600	フルメタルファング、カートルズボウ、エンジェルアロー
特别依赖	エルヴンボウ

果冻

投资额	作成物品
无	アップルグミ、オレンジグミ
200	アップルグミ、オレンジグミ
500	アップルグミ、パイングミ
800	ミックスグミ、パイングミ
2000	ミラクルグミ
4800	ミラクルグミ
9600	ミラクルグミ、クジグミ
特别依赖	スペシャルグミ

头防具

投资额	作成物品
无	ラウンドベレット
400	ラウンドベレット、ブロンズサークレット
1000	ブロンズサークレット、グリーンリボン、ラウンドベレット、スチ-ルサークレット、スチールヘルム
3200	スチールヘルム、ファインベレット
8000	プラチナサークレット、シルバーハット
9600	シルバーハット、チェックリボン
19200	クロスヘルム、プラチナサークレット、レアヘルム、チェックリボン、マジカルリボン

护身符

投资额	作成物品
无	ポイズンチャーム、ストーンチャーム
1000	ストーンチャーム、パラライチャーム、ポイズンチャーム
2400	ストーンチャーム、ポイズンチャーム、ポイズンチェック、ドレインチャーム、ドレインチェック、パラライチャーム、アミュレット
8000	ストーンチャーム、ポイズンチャーム、ポイズンチェック、ドレインチャーム、ドレインチェック、パラライチャーム、アミュレット中的3件
11000	ストーンチャーム、ヒールバングル
19200	ヒールバングル、メンタルバングル、ストーンチェック
22000	ストーンチェック、メンタルバングル
44000	ストーンチェック、パラライチェック、ヒールバングル、メンタルバングル中的1件+ローレル
特别依赖	ワールドチェック

指轮

[illegible]	[illegible]
2000	プロテクトリング、レジストリング、サファイアリング
4800	プロテクトリング、サファイアリング
8000	ディフェンスリング、サファイアリング、プロテクトリング、レジストリング
11000	ホーリィリング、エメラルドリング、メンタルリング
19200	リフレクトリング、メンタルリング、フォースリング
22000	リフレクトリング、エメラルドリング
44000	フォースリング、エメラルドリング、フェアリィリング
特别依赖	エフェクティーリング

アニス（人偶）

投资额	作成物品	制作必要交易品
2000	铁拳の人形	巨大鱼の骨25个
4800	铁拳の人形	巨大鱼の骨25个
4000	铁拳の人形	巨大鱼の骨25个、陨石の欠片15个
9600	铁拳の人形	巨大鱼の骨25个、陨石の欠片15个
11000	ワンダーな人形	巨大鱼の骨25个
22000	ワンダーな人形2个	巨大鱼の骨25个、陨石の欠片15个
44000	ワンダーな人形、人工生命体の人形	巨大鱼の骨25个、陨石の欠片15个、ドラゴンの牙18个
特别依赖	王子の人形	巨大鱼の骨25个、陨石の欠片35个、ドラゴンの牙25个、制作时身上还需要至少持有一个陨石の欠片

纹章

投资额	作成物品
2000	メンタルシンボル、ホーリイシンボル
4800	ナイツシンボル
8000	ホーリイシンボル、メンタルシンボル、ナイツシンボル2个
11000	フォニックマーク、ミスティマーク
19200	フォニックシンボル、ミスティマーク
22000	フォニックシンボル、フォニックシンボル
44000	フォニックシンボル、ダークシール、ミスティシンボル
特别依赖	クローナシンボル
特别依赖	ワンダーシンボル
特别依赖	デモンズシール

披风和鞋

[illegible]	[illegible]
无	レザーブーツ、マント
2000	ファインブーツ、レザーマント
4800	ファインブーツ、レザーマント
8000	レザーマント2个、ファインブーツ
11000	レザーブーツ、シーブズマント、マント、シルバーブーツ
19200	シーブズマント、シルバーブーツ
44000	シルバーブーツ、レアブーツ

宝石

投资额	作成物品
9600	ム ンストーン
19200	マジックミスト、ムーンストーン
22000	マジックミスト
44000	ムーンストーン、オパール、ルビー
特别依赖	アレキサンドライト(需要必须材料黑真珠1个，アクアサファイア、フエレストエメラルド、ハイランドルビー、フリーズダイヤ、メドウクリスタル合计130个，制作时身上至少还需要持有1个冰精の泪)

人形

投资额	作成物品
9600	ブルーセフィラ
19200	ブルーセフィラ
22000	ブルーセフィラ
44000	ブルーセフィラ、リバースドール

其他

[illegible]	[illegible]
9600	アワーグラス
特别依赖	オールディバイド

瓶

投资额	作成物品
无	パラライボトル、ポイズンボトル
200	ポイズンボトル2个
400	ウィークボトル
500	パラライボトル、ウィークボトル、ストーンボトル、ポイズンボトル、ディネイボトル
1000	ディネイボトル、ストーンボトル
2400	パラライボトル、パナシーアボトル、ポイズンボトル
9600	リキュールボトル、パナシーアボトル

C・コア

投资额	作成物品	制作必要交易品
2000	メジパルラ或メジノーレ	アクアサファイア、陨石の欠片合计50个
4800	メジパルラ或メジノーレ	アクアサファイア、リヴァヴィウス矿石、陨石の欠片合计50个
9600	メジノーレ或メジパルラ、パルラント	精灵系和リヴァヴィウス矿石合计120，其中リヴァヴィウス矿石至少需要一个
特别依赖	ラルガメンテ	精灵系和リヴァヴィウス矿石合计140，其中リヴァヴィウス矿石至少需要一个，制作时还需要持有一个マナの欠片

注．精灵系包括火精の腕、水精の歌声、风精の羽根、地精のシッポ、雷精の瞳、冰精の泪、光精の翼、暗精の爪。

分支事件补遗

1.装备作成：去职人之街防具屋左侧门内的锻冶屋里可以进行3次武器锻造：

1回．必要道具：砂铁、砂金、石ころ
- バトルスーツ
- クロスヘルム
- ゴールドブレス

2回．必要アイテム：铜矿石、银矿石、金矿石
- ナイツロンド
- クレセント
- ライトガード

3回．必要アイテム：リヴァヴィウス矿石、神木、ナビメタル
- フルメタルエッジ
- フルメタルファング
- ゴールドアーマー

每次只能在3件装备中选择1件作成，作成时会有小游戏，要根据指示交替连打○和×键：
"速く"：加快连打速度
"そのまま"：保持现在的速度
"迟く"：减慢连打速度

2.家传の宝剑

上期中有关ガイ的家传宝剑的事件交代得不够明确，准确的入手方法为：
A.ナタリア父女和解之后去主角家找ペール老爷子对话。
B.第一次击败ヴァン后集齐同伴后再找ペール对话得知有关凯家传宝剑的确切情报。
C.阿修和公爵夫妇相见的剧情之后到出发去レムの塔前回家找公爵谈话得到宝刀ガルディオス。

3.应援俱乐部会报

A.第一次来到セントビナー宿屋的剧情结束之后，去深处的揭示板前喷火发生事件
B.去流通据点ケセドニア北侧宿屋前的小摊处交会费得到应援俱乐部会报
C.回到セントビナー的揭示板前和男子对话。
注意该事件在矿山之街崩落后就无法再触发了，必须尽快。

二周目隐藏要素汇总

1.部分角色追加的隐藏秘奥义

角色名	技能	使用条件
ルーク	ロスト・フォン・ドライブ	装备ローレライの键、战斗时HP变红，OVL状态，TP100以上时同时按□×○三键
ティア	フォーチュン・アーク	全部谱歌使用回数50以上，TP100以上，OVL中使用ジャッジメント
ジェイド	インディグネイション	サンダーブレード使用回数200以上，OVL中按住R2不放，消费TP100
アニス	十六夜天舞	杀剧舞荒拳发动中按住○键不放
アニス	フィーバータイム	ラックラック使用回数50以上，OVL中使用ラックラック，消费金钱20000

注：所有隐藏秘奥义一场战斗只能发动一次，且都必须习得ADスキル"スペシャル"，除了フィーバータイム外其余均需玩家亲自操作的角色才能发动，インディグネイション在继承足够的使用回数，但还没有习得サンダーブレード的情况下也能够发动(OVL后直接按住R2)。

2.Facechat与动画

去银世界北侧有几个小孩打雪仗的公园，右上方的房子里可以欣赏游戏里全部的Facechat；去ナム孤岛的控制室可以观看游戏里的CG动画、Ending等等。

3.隐藏迷宫"深渊のレプリカ施设"

救下シパ之后(就是涌水洞入口处救下的那个带狗的人)，从最终迷宫的最深部出来，去职人之街シェリダン发生"レプリカ・フォミクリー发见器"的剧情，会自动切换到ワイョン镜窟谜の装置部进入隐藏迷宫。在迷宫里和シパ对话能给他钱让他挖石头前进或者退出迷宫，价格为挖一块石头的价格(2000～30000不等)。シパ每挖 块石头，会减少相应的金钱和一定的HP，给的钱越多减少的HP越少，最高30000HP，另外在迷宫中发生战斗也会减少，HP用完就会强制退出迷宫。迷宫里有这几种房间：1.什么都没有；2.只有敌人；3.有复制机，需要用ミュウ的敲击技能破坏；4.有道具和放电装置，被击中会受到伤害；5.有回复泉水，能回复シパ和我方角色的HP。破坏18个复制机之后能进入中段的BOSS战，对手是复制人六神将中的4个(先是3个人，打倒其中一个后女教官会乱入)，实力很强，打完之后得到贵重道具サ チガルド，效果为走路时得到金钱。继续向前，破坏完29个复制机之后打隐藏BOSS"レプリカンティ"，能力不如魔武器BOSS，不过皮也是一样的厚。

[illegible]

1.只要不装备ローレライの宝珠，则合成ローレライの键后宝珠会保留下来，效果为一定时间HPTP10%回复，非常有用，不过要注意在最终迷宫里和シンク的战斗中如果装备了宝珠的话则战后会消失。

2.アニス和ジェイド第一次加入队伍时，给他们装上C・コア的话，正式加入后C・コア的能力加成效果将等同于他们从Lv1就开始装备。

3.最终迷宫里使用光转の谱石后会有一定几率发生BUG，守护的怪物会变成游戏开始进行操作练习时的木头人以及チーグルの森里的某些怪物。

4.调查探索点时，只要探索点还处于可调查状态，此时存档再读档后探索点的探索可能回数会恢复，不过由于进出城镇探索点就能自动恢复，它的存在意义不是很大。

5.在第2次及第3次与骷髅剑士的战斗中可以用有偷窃效果的技能(比如凯的真空破斩，需装备绿色的FS)分别偷到绿色和黄色的FS之后选择逃跑，再进入战斗又可以继续偷，理论上是可以无限偷窃的，尤其是黄色的FS，在正常游戏里可是相当珍贵的。相同原理还可以从イニスタ湿原的怪物ベヒモス身上偷到增加谱防上限的药草。



文 UCG阳光育成计划成员 sai&卡伦

王国之心II	Square Enix	A·RPG
PS2 キングダムハーツII	2005年12月22日	日版
无对应周边	全年龄	

在上一期的《王国之心 II》攻略中，由于排版和校对出现失误，导致有两处流程部分出现了重复的现象，现特此作出更正。在此，沙罗对各位读者造成阅读使用不便表示深深的歉意，并保证以后避免再犯同样的错误。

野兽城（游戏后期）

1.和ビースト对话后来到舞厅，然后发生战斗

↓

2.来到城堡西侧ビースト的房间

↓

3.一度离开房间来到大厅发生事件后再返回ビースト的房间

↓

4.前往城外的庭院

↓

5.从正门出去，发生BOSS战

皇家港口（游戏前期）

1.战斗后一直朝海港前进

↓

2.乘インターセプター号追赶ブラックパール号

↓

3.来到死の岛后一直深入洞窟

↓

4.与ウィル对话后返回皇家港口，途中发生战斗

↓

5.打败バルボッサ

上期由于篇幅原因，因此只刊登了系统和流程攻略，本期的研究部分应该能有助于玩家更好地进行这款经典游戏吧。不过比起前作来，本作的隐藏要素确实是少了一些，而"探索"这个成分也要弱了很多，这便是野村哲也想要迎合LightUser的结果了……

至于许多玩家关心的剧情部分，因为只有将一代和《王国之心 记忆之链》再加上二代统一起来讲才能够完全说清二代的剧情，那就不是一两页就能搞定的东西了。所以，等到以后如果有机会的话，笔者再同各位一同探讨一下这方面的内容吧。

积木船系统

在一代中，积木船(グミシップ)作为《王国之心》中连接各个世界的工具，在游戏中占据着很重要的位置。然而相比其他更加有趣的收集要素，这个要素的吸引力就要欠缺一些了，射击场景也设计得比较枯燥，这也直接导致一代中的积木船系统沦为了游戏中最为人诟病的鸡肋，虽然后来在最终混合版中增加了独有的积木船任务，但全部MISSION完成之后得到的回报也仅仅是一张巴哈姆特飞船的设计图和一块王冠积木而已，完全对不起那变态的难度。不过到了本作里，我们可以明显看出Square Enix在各方面都对积木船系统进行了强化，尽管依靠每个场景得到的新飞船设计图就足以应付游戏正常通关的需要，但是为了完成所有积木船任务，我们还是有必要对整个系统做个详细的说明，何况这次的"飞机战"还是做得相当不错的。

飞船的基本操作

按键	作用
左摇杆	移动
○键	射击，按住不放可以锁定目标，再放开是镭射炮
×键	高速移动，可以用来回避敌人的攻击
△键	使用スラッシュゲージ攻击近处的敌人，需要安装上スラッシュグミ
□键	调节タイニーシップ为特殊的EX阵型，需要装备能力アクティヴタイプ
L1和R1	打Lv3的积分任务时切换视点
L2和R2	改变タイニーシップ的阵型模式，需要装备特殊能力チェンジタイプ
关于基本操作，可以在每次的射击战场景中按START键，查看アドバイスログ的说明。	



积木船工厂

在射击场景的整备画面选第二项グミエディット，可以在这里对你的积木船进行改造、上漆或者制造新的积木船等工作。此外，本作中还新增加了タイニーシップ。所谓タイニーシップ，就是可以和グミシップ一起攻击的小飞船，类似于《沙罗曼蛇》里的分身，最多一次能够带两架。タイニーシップ在工厂里也是可以独立改造的。

菜单说明

进入积木船的编辑画面后可以选择一张设计图来进行编辑，分为常规设计图、特殊飞船模型以及原创设计图三类，用L1和R1切换，画面右下方的五边形表示的是选定飞船的基本能力，主要有速度、HP、火力等。

画面左侧的是编辑积木船的主菜单，右上的黄色槽表示该积木船的コスト值，安装的所有积木块的コスト总和不能超过该飞船的最大值，部分アビリティ可以增加コスト的最大值。

菜单	说明
グミをセット	为你选择的积木船安装上积木块，主要是增加飞船的HP和提高旋转动作的速度，不同HP的积木块的コスト也是不同的，需要合理分配
コピーしてセット	复制飞船上积木块的形状，并重新安装，又分为常规复制(ノーマルコピー)和镜像复制(ミラーコピー)两种，其中镜像复制就是将选定区域的积木块再反向安装一块
へんけい	对飞船上选定部分的积木块进行变形
ペイント	给积木船上漆
へんしゅう	移动飞船上积木块的位置或改变积木块的方向以及消除积木块
アビリティ	为积木船装备各种特殊能力，比如增强火力、提高战斗中吃到的HP回复道具的效果、被击坠后自动复活一次等，和游戏里的角色们一样，装备这些特殊能力是要消耗一定数量的AP值的
すすめる	前进到上一步改造后的状态
もどす	回复上一步改造之前的状态
コンフィグ	设定改造积木船时的界面
モードチェンジ	切换改造模式
设计图にメモ	保存编辑好的设计图
しゅうりょう	退出改造
另外按△键可以切换改造模式，前三个改造选项将会变更，主要是为飞船安装各类辅助积木块	
ウェポングミ	安装各类武器积木块，不过攻击力高的武器消耗的コスト值也相当高
ムーブグミ	安装各类移动用的积木块以增加飞船的速度
エクストラグミ	安装其他功能的积木块，比如加装防御盾牌等

积木船任务

任务说明

Lv1

主要是通过击破敌机和吃到画面中的黄色道具来增加左上角的金色圆圈槽，每集满一圈可以获得一枚奖牌(メダル)，但要注意被敌人击中或撞上障碍物就会减一枚，达到10枚就算任务成功，并且开始计算完成等级(CLEAR RANK)，以后每增加4枚就提高一级，达到30枚就可以得到S级评价，根据完成的等级不同，最后会得到不同的奖励。作为Lv1的任务，大部分时候是比较简单的，但是在某些关卡却是噩梦。

Lv2

计算战斗中击破敌人的数量来获取评价，基本上是以100或200为基础，不同关卡上升等级要求的击破数也会不一样，一般为40或50，不过最后一个场景居然要90……个人认为这是最容易完成和拿到高评价的任务。





Lv3

当前两个任务都达到C级或以上评价时才会出现的终极任务，计算战斗中获得的积分，看似简单，却是最难完成的，基础完成分就达到了500000，另外在Lv3任务时必须通过L1和R1来切换画面，更增加了难度。



所有关卡获得物品

有几点值得注意，无论任务是否成功，在战斗中击毁敌人的飞船就可以得到它的设计图，但如果在中途被击坠的话就没办法了，获得的积木块和特殊能力也不会保留，最后一个场景的Lv3任务在飞船没有进行相当程度改造的情况下非常难，不要轻易尝试。

在任务终了结算时可以按三角键查看达到不同评价时可以获得的奖励以及战斗中得到的物品(treasure)，以下是所有关卡的内容：

等级	Lv1任务	Lv2任务	Lv3任务
S	パターンバレットR	ハイウィンドαモデル	フラットヘッドグミ
A	ネオンボールグミ	プロペラグミ	ハリケーングミ
B	ミニプロペラグミ	ラージシールドグミ	スラスターグミ
C	ファイラグミ	ファイラグミ	レーダーグミ
D	サンダラグミ	ノコギリグミ	ゲングニルグミ
E	レーザーアップ	グラビラグミ	マサムネグミ

等级	Lv1任务	Lv2任务	Lv3任务
S	リアルバレット	トンベリモデル	ドリルグミ
A	ハミクーングミ	ストームグミ	ストームグミ
B	フラットヘッドグミ	ソニックターボグ	ミラージローターグミ
C	ショットアップ	レーダーグミ	ブリッヂグミ
D	グラビラグミ	ゲングニルグミ	ブリザラグミ
E	オートリレイズ	サンダラグミ	サンダガグミ

等级	Lv1任务	Lv2任务	Lv3任务
S	パターンバレット	Bヨヨヨモデル	バブルヘッドグミ
A	ローターグミ	スラスターグミ	ソニックターボグミ
B	シールドグミ	パラボラグミ	ブースターグミ
C	ソリッドヘッドグミ	ブリザラグミ	ドリルグミ
D	ブリザラグミ	レーダーグミ	アンテナグミ
E	ショットアップ	オリハルコングミ	コメットグミ

等级	Lv1任务	Lv2任务	Lv3任务
S	デカールバレット	モーグリモデル	ソリッドヘッドグミ
A	ネガンバーグミ	ストームグミ	ストームグミ
B	スクリューグミ	ラウンドライトグミ	スクリューグミ
C	ブリッヂグミ	アンテナグミ	ファイガグミ
D	APリミットアップ	レーザーアップ	ブリザガグミ
E	ヒールアップ	サンダガグミ	メテガグミ

等级	Lv1任务	Lv2任务	Lv3任务
S	ネオンバレッドA	サボテンダーモデル	ゲングニルグミ
A	タイフーングミ	ダークグミ	ネオンバーグミ
B	ブースターグミ	ホイールグミ	ホイールグミ
C	ラージシールドグミ	ビッグブリッヂグミ	ソリッドヘッドグミ
D	ブリザガグミ	ブリザラグミ	サンダラグミ
E	メダルコンバータ	マサムネグミ	エクスカリバーグミ

等级	Lv1任务	Lv2任务	Lv3任务
S	バラエティバレッドA	マンドラゴラモデル	スフィアヘッドグミ
A	プロペラグミ	ラージローターグミ	スクエアライトグミ
B	シェルグミ	コストコンバーター	ミニプロペラグミ
C	スフィアグミ	エクスカリバーグミ	ノコギリグミ
D	オリハルコングミ	ファイガグミ	ファイガグミ
E	アクティブタイプ	グラビガグミ	アルテマグミ

等级	Lv1任务	Lv2任务	Lv3任务
S	バラエティバレットB	チョコボモデル	ノコギリグミ
A	サイクロングミ	エンジェルグミ	ネオンボールグミ
B	ホイールグミ	シェルグミ	ホイールグミ
C	スラッシュアップ	APリミットアップ	スフィアヘッドグミ
D	ファイガグミ	ファイラグミ	グラビラグミ
E	ガートリジュネ	アルテマグミ	ラグナロクグミ

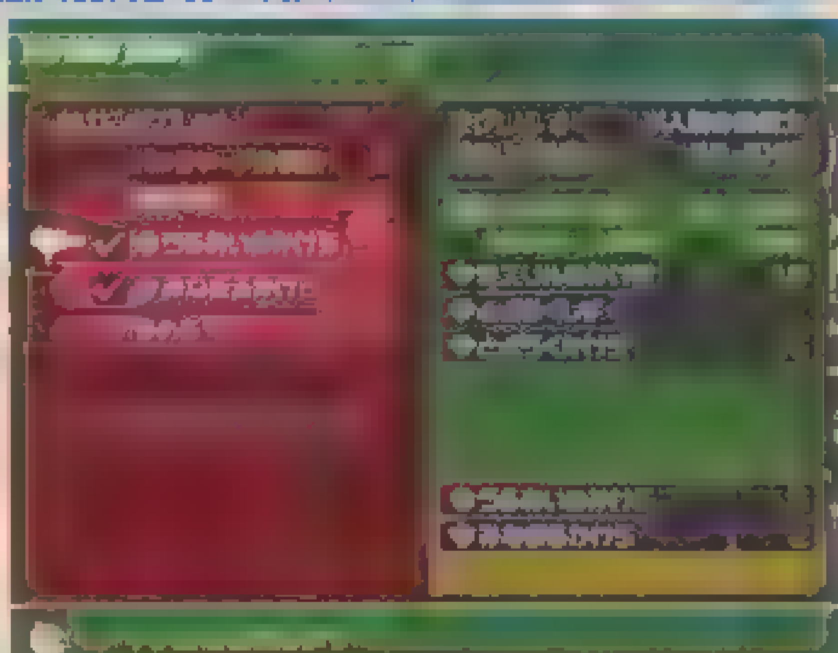
等级	Lv1任务	Lv2任务	Lv3任务
S	ネオンバレットグミB	クット・シーモデル	ブリッヂグミ
A	ソニックターボグミ	ネオンボールグミ	サイクロングミ
B	ラージシェルグミ	ドリルグミ	タイフーングミ
C	サンダガグミ	パラボラグミ	オリハルコングミ
D	APリミットアップ	スラッシュアップ	コメットグミ
E	ドロー	ラグナロクグミ	グラビガグミ

等级	Lv1任务	Lv2任务	Lv3任务
S	マッシュルームモデル	フェンリルモデル	ビックブリッジグミ
A	ボルテノクスグミ	スクエアライトグミ	ダークグミ
B	ビッグブリッヂグミ	ボルテックスグミ	エ[illegible]ジェルグミ
C	エクスカリバーグミ	ラ[illegible]ジシエルグミ	[illegible]オグミ
D	メテオグミ	オートリジュネ	グラビデグミ
E	コストコンバーター	ドレイングミ	ファイガグミ



合成系统说明

合成基础



本作的合成绝大部分是在各场景入口附近用蓝色光圈代表的莫古利商店(モーグリショップ)里完成的，只有ホロウバスティオン是在商店街的合成屋合成的，所有莫古利商店的合成内容都是共通的。合成有等级概念，每一次合成都会增加一定的经验值，合成越高等级的物品，增加的经验值越多，到达规定的数值就能升级，最高到Lv9，每次升级后都会追加新的合成要素，具体如下。

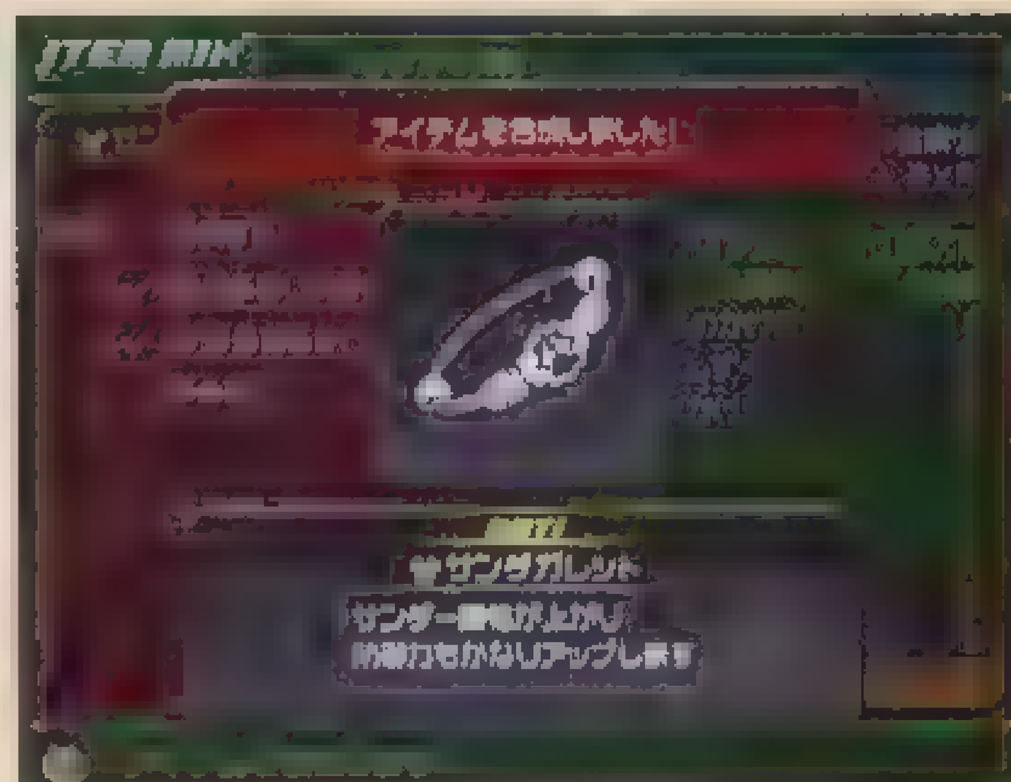
Lv1	能够通过解读菜单(レシピ)来合成物品。
Lv2	うるおい和みなぎる系的追加素材合成可能，作用分别为增加合成可取得的经验值以及使合成需要的素材数量减半！
Lv3	满たされる系的追加素材合成可能，作用为可以合成高一级的物品。
Lv4	合成时可以同时选择两种追加素材。
Lv5	合成c等级的道具后，第二次以后合成只需要用一半的素材。
Lv6	合成B等级的道具后，第二次以后合成只需要用一半的素材。
Lv7	合成A等级的道具后，第二次以后合成只需要用一半的素材。
Lv8	ミスリルの魔石合成可能。
Lv9	合成S等级的道具后，第二次以后合成只需要用一半的素材。

合成方法

选择"アイテム合成"就能进入合成菜单，主要有以下这些指令：

アイテム合成	合成等级达到2时出现的指令，只有这种合成方式可以通过加入满たされる系的追加素材来合成同系列的高级物品。
おまかせ开发	搜集到5种以上的素材就能使用的合成方式，不需要合成菜单(レシピ)，只要所需的素材收集齐即可合成相应的物品。
レシピ解读	最基本的合成方式，这部分物品的合成需要先从各个场景中得到各种合成菜单才能够进行。
そざいリスト	在这里你可以查看到目前持有的全部素材情报。
そざいログ	检阅所有素材的等级、种类、数量，未入手的名称用"？"表示。
コレクトリスト	可以查看收集到特定种类和数量的素材后能够得到的奖励情报。
やめる	结束合成。

基本上合成的步骤就是通过"おまかせ开发"和"レシピ解读"来合成一个系列的低级物品，之后再由"アイテム合成"通过追加满たされる系的素材来制作高级物品，不过主角索拉的最强武器アルテマウエポン可以直接在"レシピ解读"里合成出，由于合成物品所需的素材在游戏中都会有说明，因此下面就只给各位说一下最强武器的合成方法吧。



▲本作中可以在商店中买到的东西少得可怜，想要得到好的装备的话，就一定要将合成等级提升起来。

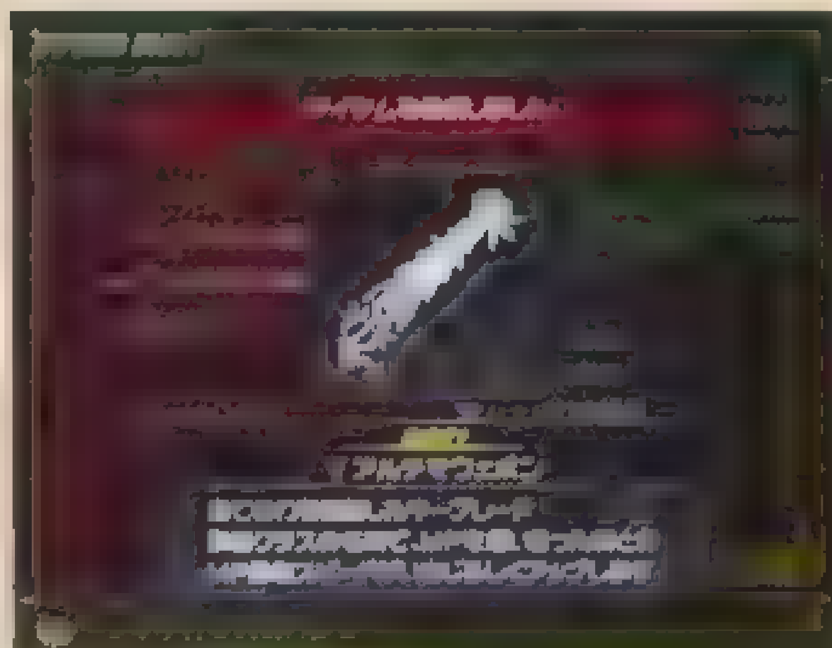
最强键刃合成法



当在游戏末期从黄昏镇屋敷的地下廊下得到宝箱中的レシピ，并且合成等级达到7级以上时，索拉的最强武器"アルテマウエポン"便可以进行合成了。合成アルテマウエポン所需的素材如下。

材料名	个数	获得方法
オリハルコン	13	剧情以及宝箱中得到
オリハル	1	宝箱得到
ミスリルの结晶	1	宝箱或合成得到
はざまの结晶	1	不存在的世界：バーサーカー身上掉落
たそがれの结晶	1	不存在的世界：ソーサラー身上掉落
满たされる结晶	7	没有存在的世界：バーサーカー、ソーサラー、サムライ身上掉落

许多朋友大概都会为オリハルコン这个素材感到苦恼，因为你会发现即使打到最终迷宫时拿到的素材个数也远远不够合成的要求，但实际上你只需要拿到七个オリハルコン，然后再选择"合成素材减半"就可以进行合成了，而オリハルコン在游戏中也只能拿到七个，具体获取方法如下。



电子世界	系统中枢附近的宝箱
没有存在的世界	"绝望を望む断崖"记录点转角处的宝箱
黄昏城	前往有着"七大不可思议事件"的城市，在电车经过的房子顶上拿到
奥林匹斯竞技场	赢得命运女神杯后得到
百亩森林	完成该世界后得到
海底城	完成该世界后得到
合成所	当全部五十种合成素材都曾得到过后，莫古利会赠送一个



主角技能说明

技能装备是本作中一个重要的要素，但由于语言差异的缘故，许多朋友也许并不知道那些技能究竟有着怎样的作用，也就无法根据情况作出取舍。因此我们在这里特地将索拉、唐老鸭和果菲这三位主角可以习得的技能作用都列了出来，希望能给大家一些帮助。

索拉

技能名	效果
リフレクトガード	按□键进行防御并反弹敌人的攻击
スラッシュアッパー	连击中按□键将敌人挑空
エアサイドスラッシュ	空中连击中按□键对敌人进行左右攻击
フィニッシュライズ	连击最后一击的时候按□键会一边攻击一边跳到空中使用强力技能
リベンジスラッシュ	被吹飞时按□键受身并反击
スラップショット	对目标快速攻击
ドッジスラッシュ	把周围敌人卷起攻击
スライドダッシュ	一口气靠近远方的目标攻击
ストライドブレイク	无视敌单体防御的强力连击终结技
エクスプロージョン	将复数敌人吹飞的强力连击终结技，魔法力越高伤害越高
エリアルスイープ	对空中的目标发动强力跳跃攻击
エアスパイラル	在空中接近远距离目标并发动回转攻击
エリアルフィニッシュ	空中对敌单体发动强力连击终结技
ガードカウンター	防御中使用战斗指令可以反击

技能名	效果
オートブレイブ	濒死时按△键可以自动变身为ブレイブフォーム。
オートウィズダム	濒死时按△键可以自动变身为ウィズダムフォーム
オートマスター	濒死时按△键可以自动变身为マスターフォーム
オートファイナル	濒死时按△键可以自动变身为ファイナルフォーム
オートサモン	同伴死后按△键可以使用召唤指令
トリニティリミット	可以用连携指令与同伴进行"トリニティ"协力攻击，消费索拉全部MP
ハイジャンプ	可以跳得更高，根据按×键的时间决定高度
エアスライド	左摇杆＋□键高速移动，按住可以移动到远处
エアドッジ	空中按×键可以二段跳，同时防御敌人的攻击
グライド	空中按□键可以乘着风飞，持续按键可以持续飞行
ライブラ	显示目标敌人的HP
エアリカバー	被吹飞时按×键受身
コンボプラス	地面连击数＋1
エアコンボプラス	空中连击数＋1
コンボアップ	随着连击数增加终结技伤害
エアコンボアップ	随着连击数增加，空中终结技的伤害增加

技能名	效果
リアクションアップ	反应指令的伤害增加
フィニッシュプラス	连击后的终结技可以连续使出
コンボマイナス	最大连击数－1
チャージバーサク	MP积蓄中攻击力上升，可以无限连击而不会出现终结技
ダメージドライブ	每次受到伤害，变身槽都会回复，伤害越大，回复量越多
ドライブブースト	MP积蓄中变身槽恢复加快
サモンブースト	召唤时间变长
コンビブースト	连携技时间变长
EXPチャンス	濒死时击倒敌人经验值增加
リーフベール	使用ケアル魔法时处于无敌状态
オートロックマジック	ファイア，ブリザド，サンダー，マグネ系魔法可以自动锁定目标
ドロー	吸收附近掉落的道具
プライズアップ	掉落的钱以及回复HP，MP的道具增加
ファイアアップ	ファイア系魔法伤害增加
ブリザドアップ	ブリザド系魔法伤害增加
サンダーアップ	サンダー系魔法伤害增加
アイテムアップ	地图上使用道具效果上升
ダメージアスピル	每次受到伤害都会回复MP，受伤害越大回复越多
MPヘイスト	MP的回复速度加快
ディフェンダー	濒死时防御力上升
ラストリーヴ	受到大伤害HP剩余1
コンボリーヴ	受到连续伤害HP剩余1
ラックアップ	珍贵道具出现几率增加
エアコンボアップ	随着连击数增加伤害增加
フィニッシュアップ	连击终结技的伤害增加

[illegible]	
ブレイヴシュート	将单一目标吹飞到上空进行强力连续攻击
ブレイヴビート	给予复数敌人连续伤害的强力终结技
ソニックストライク	在空中对一个目标施以强力连续终结技
ソニックエンド	在空中对复数敌人进行高速攻击的强力终结技
オーバーホライズン	按□键对目标进行高速跳跃攻击
フリーフィニッシュ	连击中按□键可以进行终结技
リベンジスラッシュ	被吹飞时按□键可以变为反击姿势
ハイジャンプ	可以跳得更高，根据按×键的时间决定高度
シンクロブレード	能够双手装备键刃，可以使用左手装备的键刃的能力

贤者变身	
ウィズダムショット	"たたかう"指令变为"ショット"指令
マジックヘイスト	魔法发动时间变短，可以进行高速魔法连击
マジックスパイス	魔法连击的终结技威力上升
リベンジスラッシュ	被吹飞时按□键可以变为反击姿势
エアスライド	左摇杆＋□键高速移动，按住可以移动到远处

[illegible]	
マスターストライク	对一个目标反复攻击的超强力连击终结技
ディザスター	给予复数敌人连续伤害的超强力连击终结技
マスターマジック	魔法威力上升
エアドッジ	空中按×键可以二段跳，同时防御敌人的攻击
シンクロブレード	能够双手装备键刃，可以使用左手装备的键刃的能力
エンドレスマジック	连续魔法攻击

[illegible]	
ファイナルアルカナム	对一个目标施以超强力的连击终结技
ファイナルオーバー	空中回转，对一个目标施以超强力的连击终结技
ファイナルアーツ	对复数敌人一口气施以超强力的连击终结技
オートアサルト	键刃自动攻击
クライムペナルティ	使用双手的键刃进行强力魔法攻击
アクティブボバー	可以一边移动一边攻击
シンクロブレード	能够双手装备键刃，可以使用左手装备的键刃的能力



唐老鸭

技能名	效果
ドナルドファイア	用火炎攻击目标，消费MP10
ドナルドブリザド	用冰系魔法攻击目标，消费MP10
ドナルドサンダー	用落雷攻击目标，消费MP10
ドナルドケアル	同伴HP回复，消费MP：全部
ファンタジア	用れんけい指令使用强力魔法"コメット"，消费索拉全部MP
フレアフォース	用れんけい指令使用强力魔法"ドナフレア"，消费索拉全部MP
MPヘイスラ	MP回复速度增加
オートれんけい	在索拉附近时连携可能，反应指令变成连携技
ハイパーヒーリング	被击倒后短时间复活，复活后HP全回复
オートヒーリング	交换其他同伴之后不战斗的期间HP自动回复

果菲

技能名	效果
グーフィートルネド	在空中回旋攻击，消费MP10
グーフィーブレイド	用盾给予目标连续伤害，消费MP10
グーフィーターボ	在地上跑动，然后将敌人打飞给索拉
トルネドフュージョン	用れんけい指令使用强力特技"グルネド"，消费索拉全部MP
ユニゾンアスリート	用れんけい指令使用强力特技"ノックラッシュ"，消费索拉全部MP
オートチェンジ	被击倒时自动换成其他同伴
ハイパーヒーリング	被击倒后短时间复活，复活后HP全回复
オートヒーリング	交换其他同伴之后不战斗的期 司HP自动回复



斗技场战斗指南

当オリンポスコロシアム世界的剧情结束之后，传统的斗技场就会开放，和冥界入口处的蓝色小妖怪对话就可以正式挑战了。一开始可以挑战3个杯赛，全部取胜之后会多出命运女神杯。在斗技场中战斗不会拿到经验值，不过获胜后能得到颇为不错的奖品。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ペイン&パニックカップ	20	通过没有时间的河流世界	ラッキーリング、満たされるしずく
ケルベロスカップ	28	通过荣耀王国世界	源氏の盾、スキルフルリング
タイタンカップ	41	彻底完成奥林匹斯竞技场世界	ライジングドラゴン、プロテスベルト
运命の女神カップ	53	以上三个杯赛全部胜出	フェイタルクレスト、オリハルコン



ペイン&パニックカップ

常规赛，一共10场，三人可以同时上场，但是索拉不能变身。由于大赛建议参与等级只有20级，所以基本可以轻松获胜，决赛的对手是尤菲和斯考尔，整体难度不大。

ケルベロスカップ

索拉的个人赛，有时间限制，可以变身。比赛一共有10场，第8场开始比赛是在黑暗中进行的，决赛对手是冥府三头犬ケルベロス，对准头部猛敲就行了。

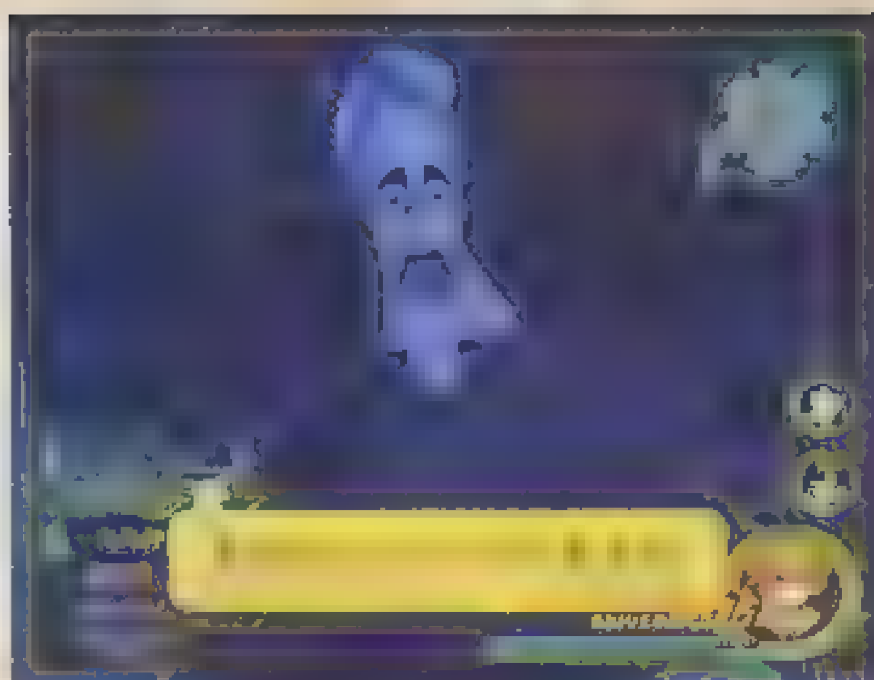
タイタンカップ

还是主角的个人赛，这次还加了500分的积分，相当于HP，遭到敌人攻击后会减，为0时即使还有HP也会强制判负。虽然敌人强度大大增加，不过由于可以使用召唤，难度还不算太大。决赛的对手是海格力斯，基本上只有两招，震波和蓄力的冲拳，很容易跳起躲过，被攻击到一定程度时身上会发出金光，威力增强，不过还是很简单。

[illegible]

虽然又可以三人同时上场，不过难度比起前三个杯赛就要高出许多了，决赛对手是老恶棍哈迪斯，无视杂鱼直接攻击他吧。

此外，当冥界入口处的4个杯赛全部打完，取得优胜之后。回到世界地图就会得到新情报，此时再去冥界亡者の谷最深处的ハデスの间和哈迪斯对话，并且达到参赛要求的话就可以参加4个隐藏杯赛了。不过，这4个杯赛胜出后除了个奖杯外什么都没有……



[illegible]	建议等级	开放条件
里ペイン&パニックカップ	60	前4个杯赛完成之后
里ケルベロスカップ	70	前3套变身服装(ブレイヴ、ウィズダム、マスター)的等级5以上
里タイタンカップ	80	召唤等级5以上
里ハデスカップ	99	上述3个杯赛全部胜出，且要求全变身等级7级，召唤等级7级。

里タイタンカップ

一共10场，难度很大，不能变身，可以使用召唤。因为又是追加了500分的积分限制，即使是Lv99，不注意闪躲的话还是容易挂，往往是剩下暴多的HP而积分全被打掉。前面的杂兵种类繁多，且都比较讨厌，尤其是外型是把巨剑的敌人，没有MP放魔法时会非常头疼，比胖子难对付得多，还有部分会隐身的敌人以及会靠近之后使用投技的舞者也是需要格外小心的，对大部分敌人使用魔法攻击都会有效，召唤生物更是保命的利器，另外要注意从第5场开始天上会不断掉下碎石，被砸中也会扣积分。决赛的对手是我们的英雄海克利斯(12排HP，也就血多点)，不过本作他基本上就是任人鱼肉，别想翻身了，攻击方式还是只有傻乎乎的蓄力冲拳和震波，都是只要跳起就能躲过，全身发金光也是吓吓人的，操作得好很容易就无伤了。

里ペイン&パニックカップ

这里一共有10场战斗，3名角色都可以上场，没有什么特别的限制(第8回合有时限)，之前的杂兵也比较弱，决赛的对手是尤菲(4排HP)和斯考尔(5排HP)，等级较高的话可以轻松获胜，只要注意斯考尔的必杀技就行了。

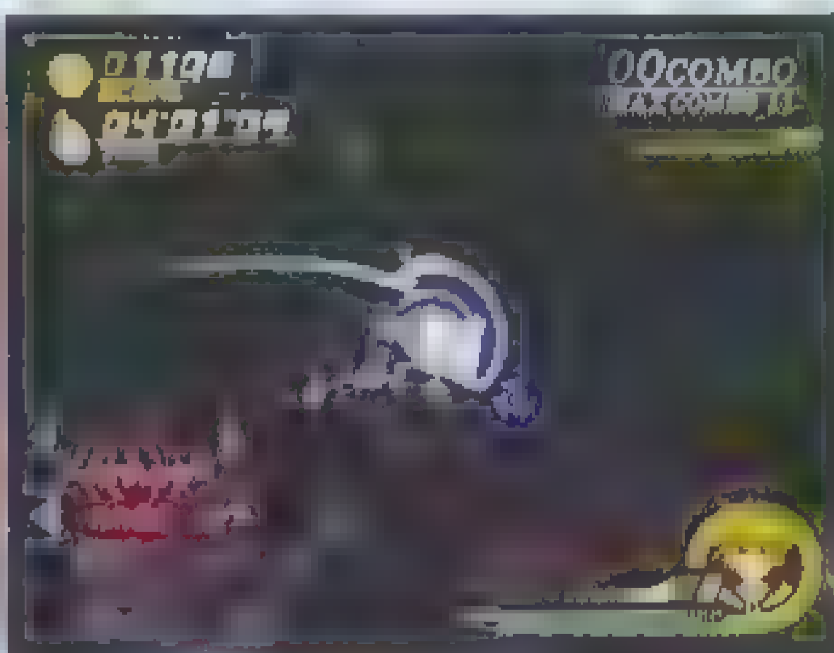


里ケルベロスカップ

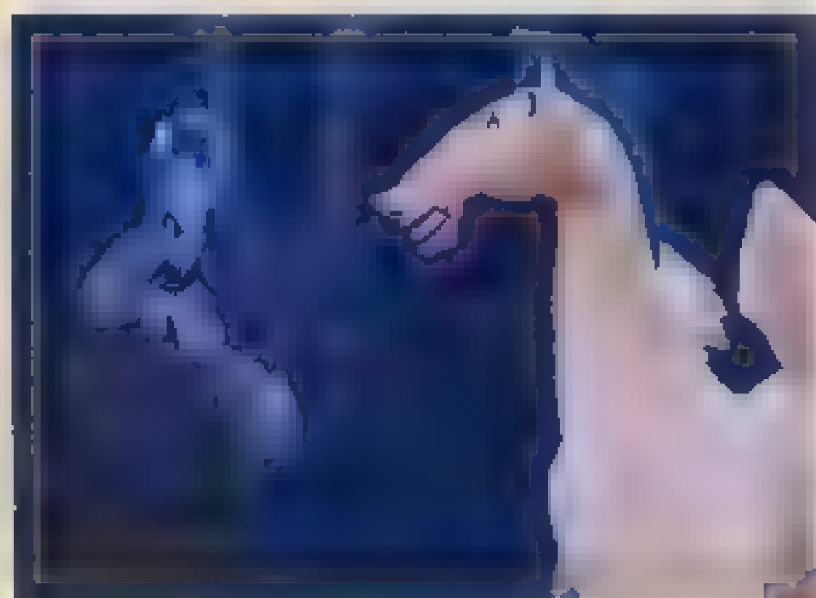
一共10场，比上面的要难些，主要是有时间限制(基本都在5分钟左右)且只能索拉一个人出场，可以变身但不能使用召唤。之前最好也练一下终极变身，这样会比较轻松，对杂兵战多使用雷魔法攻击会很有效，笔者是练到90级去打的，时间十分宽裕，估计70级左右也足够通过了，这里是有积分限制的，要达到1300分，但是只要多使用魔法和召唤的话，积分就会加得比较快。

决赛的对手当然是地狱三头犬(10排HP)，主要攻击手段是震波和横向的扫尾，变身之后跳起来不断猛攻即可。



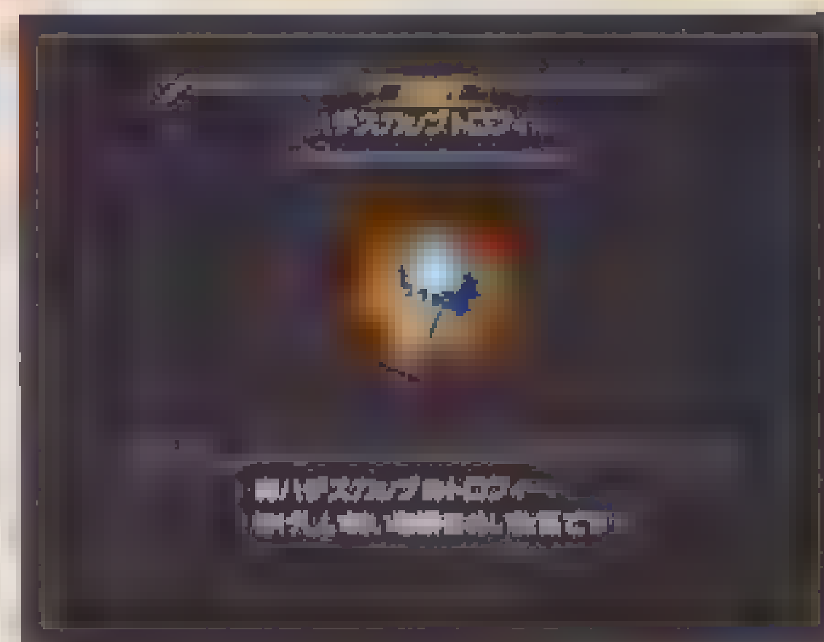


里ハデスカップ

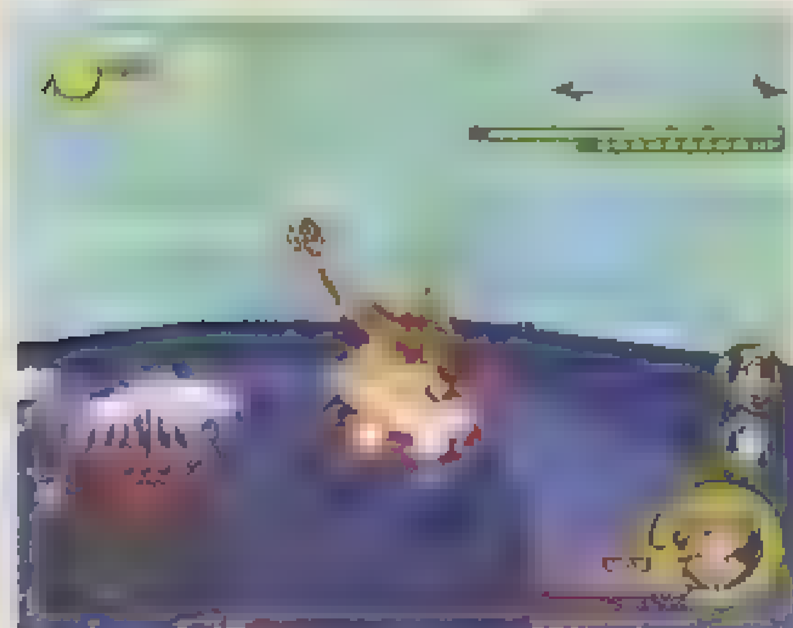


既然大会建议等级为99，那我们也自然是练到99级再来光顾了，推荐去荣耀王国世界的王の间顶上去打那些漂在空中的龟，每只经验值56，一次200多只就是1万多经验，反复进出刷上2个小时左右(装备濒死EXP增加的技能更快)就能练到Lv99了，之后再来进行这最后的挑战。

整个杯赛共有50回合，一般每5回合打一次BOSS，每打过10回合可以加满HP和MP，另外，不同的阶段会有不同的附加限制，而且这里的所有BOSS都必须用终结技或魔法做最后一击才能打倒。



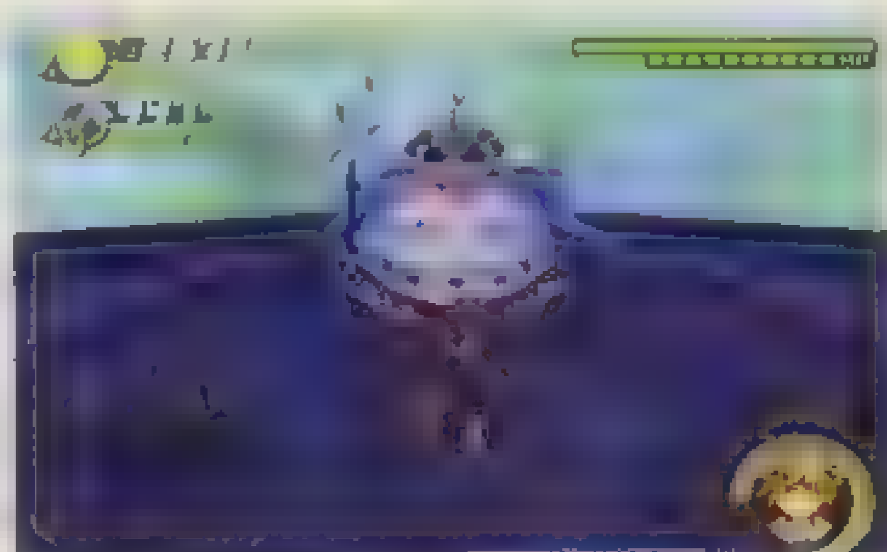
第1～5场 3名角色同时出场，基本上没什么难度，可以变身，第5场的BOSS是火魔神(11排HP)，主要攻击手段有挥动手中的棒子，放出一排火球以及在地面上设置火阵，当他从空中压下来的时候按三角键就能把他托起然后扔出去，这时追上去猛殴就行了，连携技都用不着放。

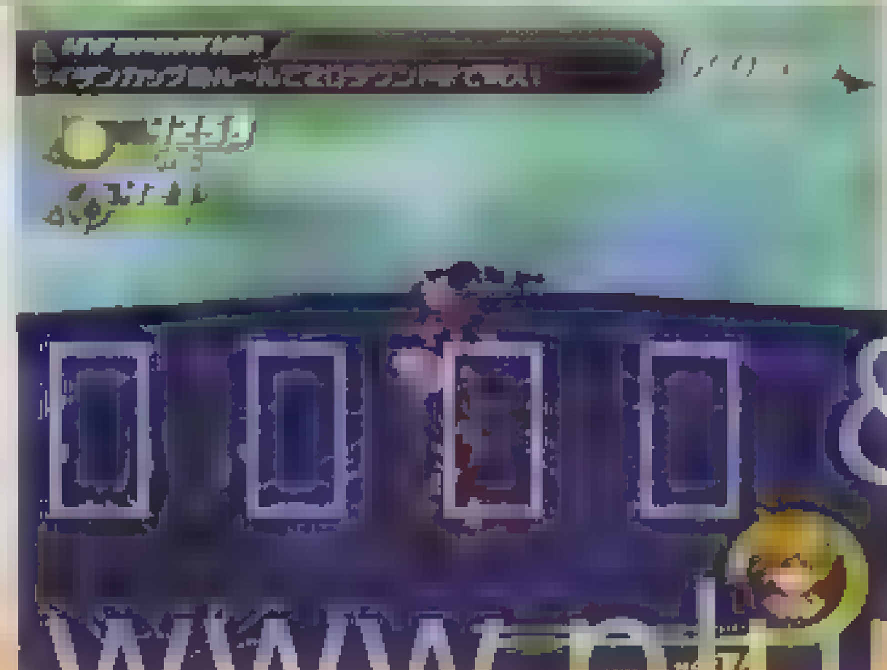


▲打前五场时你也许觉得这项杯赛也不怎么困难，但这只不过是噩梦前的假象而已，等到第十场比赛来临后，你就知道比赛的残酷性了。

[illegible] 还是没有什么限制，敌人也比较弱，但是第10层的BOSS尤菲(5排HP)加蒂法(6排HP)可不好对付，两人动作都超快，尤菲还会瞬移。蒂法的组合拳以及一招全身发蓝光的蓄力攻击攻击力十分恐怖，即使玩家是99级也挡不住几秒钟，尤菲的超必杀技也很猛。这里就不要指望唐老鸭和果菲能帮上什么忙了，一上来几下就会被揍趴下，不过反正他们会自动复活，不必理会。硬碰硬肯定吃不了兜着走，变身为终极装攻击会很有效，速度快，判定大，一对二都没问题，不过还是要注意适当的回复，变身时间终了之后就得学会打游击了，好在有技能的支持，MP的回复速度还是比较快的，坚持到第2次变身之后就赢定了。

第11～15场 这里开始的10个回合都是按照巨人杯的规则，也就是讨厌的500分限制，只能索拉1人出场且不能变身，不过由于这次每一场开始的时候都会加满DRIVE槽，因此活用召唤可以轻松通过，这里推荐小飞侠，必杀技攻击力高，无敌时间长，加上召唤每场都可以使用2次，虽然要消耗2条召唤槽，但完全可以在召唤结束之前全灭敌人，杂兵战依靠它就能轻松通过。第15场的BOSS是冰魔神(12排HP)，比上面的火魔神还要弱，在它吐冰雾之前根据提示按三角键就能堵住它的嘴并把它扔出去，之后就是一顿海扁，其他的只有挥棒子和放冰球了(频率很低)，轻松获胜。





第16～20场 前面几战还是用上面的方法解决，20场的BOSS是皮特(15排HP)，主要攻击方式是震波和扔“保龄球”(速度很慢，不难躲)，另外还有恶心的无敌防壁，这里可以不使用召唤，慢慢跟他消耗就行了，他动作很慢，只要摸清规律的话就完全不用担心。

第21～25场 又是3人同时上场，但是不能变身和召唤，前面的杂兵比较简单，第25场的BOSS是蒂法（6排HP）＋克劳德（8排HP）。蒂法HP不多时会放超必杀技，发动很快无硬直，两个人攻击力都比较高，这里只能依靠连携技了，唐老鸭的放烟花和果菲的第二招（就是先和索拉扔球，然后再被索拉扔出去的那招）都很好用，MP没有了就打游击，另外唐老鸭也会不时给你加血的。

第26～30场 杂兵就不说了，第30场的BOSS是普通状态下的哈迪斯（14排HP），也就是HP多点，攻击方式还是老一套，纯粹是出来凑数的。



第31～40场 只有索拉1个人，可以变身但不能召唤，而且多了10分钟的时间限制，每过一场都会增加15秒时间，这几场DRIVE槽涨得很快，要多利用终极变身。其中35场没有BOSS，只有200多只飞虫，耗一下时间而已；40场BOSS是克劳德（8排HP）＋斯考尔（7排HP），感觉没有尤菲＋蒂法强，只要注意克劳德血不多时会放无敌超杀就行了。

第41～50场 又是只有索拉一人，外加不能变身和召唤，所以还是放在一起说吧。前面的杂兵战多用魔法的话一点都不困难，45场没有BOSS，48场是地狱三头犬（14排HP），攻击方式没什么变化。49场则是本作最华丽最变态的组合：克劳德（4排HP）＋斯考尔（4排HP）＋蒂法（3排HP）＋尤菲（3排HP），且全部都会放超必杀，这里只能拼操作了，个人感觉比萨菲罗斯还要难打，慢慢跟他们磨吧。最后一场则是无敌状态下的哈迪斯（14排HP），和剧情里一样，海格力斯还是会来帮忙，用他破了无敌之后，哈迪斯根本就算不了什么。



击败萨菲罗斯之道

在上期页角的小知识中大家已经得知，当将电子世界的故事彻底完成后，从虚空城的结晶の狭间一路前进到暗の渊会见到萨菲罗斯，对其对话后索拉即可一人挑战这位本作中最强的隐藏BOSS。建议在70级以上再来挑战，而应对方法则请看下文。

在挑战前，身上最好带着4～5个圣灵药。至于武器，强烈建议合成有着快速回复MP的功能的アルテマウェポン后再挑战萨菲罗斯。而在技能方面则最好装备リフレクトガード、コンボリーヴ、MPヘイスガ、エアドッジ、ハイジャンプ、スライドダッシュ、リベンジスラッシュ、エアリカバー、ラストリーブ这几项。



战斗一开始，萨菲罗斯就会使用突进技攻击，如果没有按△键避开，而且等级又低的话直接就会被秒杀。接下来萨菲罗斯的主要攻击方式有两种：突进技和六连斩，其中应对后者应该瞅准他出招的时机按□键挡住，然后抓住他硬直的时间进行猛攻，或者是等其发完六下攻击的空隙迅速上前进攻。如果不慎被打到空中时不要呆着不动，连续按键攻击吧，因为萨菲罗斯极有可能不知什么时候就出现在你身边。而突进技的应对方法则要简单得多，按△键避开后就可展开攻击，只不过当对方发此招的时候索拉如果还在空中的话那就必中了。

当萨菲罗斯的HP减到一半左右时会多出魔法球、火柱攻击和无心天使这三项技能。虽然攻击可以打掉魔法球，但还是建议以反射魔法来对付；遇到火柱攻击就没有别的办法了，逃到远处等其发完的空隙再上前进攻吧；而如果你看到萨菲罗斯升到空中并说出一段话语后，就意味着他马上就要使出无心天使了，被此招命中的话HP和MP都会降为一，而且萨菲罗斯的下一招一定是突进技。如果当时索拉距离萨菲罗斯比较近的话，可以用二段跳跳起攻击迫使其取消无心天使，而如果距离比较远的话就记得中招后立即吃圣灵药，然后马上按△键避开他的突进技后再攻击。

当萨菲罗斯HP只剩下四分之一左右时能力又会增加，虽然新增的陨石这一招比较容易应付，一直放反弹魔法即可，此外也可以不断使用二段跳移动来躲避，最多也只会被打到三四下而已。不过浑身闪现出红光的他攻击速度和频率会明显变快，而且破绽也不像之前那样好抓了。但只要玩家静下心来沉着应对的话，胜利的曙光也就在眼前了。







变身及召唤快速练级法

由于竞技场的"里杯赛"需要变身或召唤达到一定要求才能进入，因此想要通过[illegible]"的玩家就一定要将变身和召唤全部练至满级（LV7）了。

在本作中有个设定，使用变身或召唤时DRIVE槽的能量会慢慢减少，但只要在其变身或召唤没有结束前从记录点离开当前世界的话，DRIVE槽就会变成MAX状态，这也是提升变身和召唤等级的必知技巧。不过，老老实实地进行练级确实是麻烦了些，下面就给各位介绍一下变身和召唤各自的快速练级地点吧。



召唤篇

召唤练起来就要比变身简单多了，因为召唤等级是共通的，不需要把所有的召唤兽都练一遍。召唤提升经验的途径是——当开始召唤后，每消耗一条DRIVE槽经验值加一。强烈建议在冥界入口（可以参加斗技场的地方）附近练级，而召唤的对象则是彼得·潘（ピーター・パン）或者四眼天鸡（チキン・リトル），因为他们俩的特技一次能够消耗两条DRIVE槽，这样便起到了节省时间的效果。具体方法如下。

首先前往左边或右边的地图，遇敌后进行召唤，然后按照使用特技→立即取消→使用特技→立即取消的步骤进行练级，DRIVE槽归零的时候就去参加斗技场然后马上推出，这样一来DRIVE槽便会回复至最大值。重复这个步骤，半个小时内即可将召唤练到最高级。

变身篇

勇者变身

勇者服装提升经验的途径是每打中敌人一下经验值加一，所以只要选择敌人多且HP高的地方进行练级就可以了，武器选择和技能装备都是以连击数为优先。

推荐练级地点



智者变身

智者服装提升经验的途径是每打败一个敌人经验值加一，所以理想练级地点为敌人数量众多的地方，不要用射击杀敌，那样速度太慢，选择用魔法进行狂轰吧。

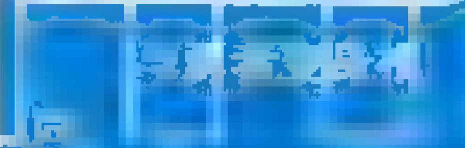
推荐练级地点



大师变身

大师服装提升经验的途径是每吃到一个小黄球经验值加一，因此要找能多出黄球的敌人来打。

推荐练级地点



终极变身

终极服装提升经验的途径是每击败一个无存经验值加一，所以就要选择有大量无存出现的地图来打。

推荐练级地点





研究中心

文 纱迹

春节到了，终于可以和朋友无拘无束地玩游戏了！可以双人同乐的FTG无疑是很适合拿来放松的游戏类型，而要说到今年的优秀FTG作品，那自然少不了《铁拳5》和《灵魂能力III》。我们已经在开年时做过《铁拳5》的详细研究了，而《灵魂能力III》的详细研究也借着合刊之际堂堂登场，请大家鼓掌！（笑）由于篇幅缘故，本次研究只能为大家详细剖析4位实力与人气兼备的角色，不过全部角色的推荐连续技当然是少不了的，有机会的话将会为大家继续分析其他角色！

灵魂能力III	Namco	FTG
PS2 SOUL CALIBUR	2005年10月25日	美版

全角色推荐连续技

终于到了大家久等的节目了，由于香华、雪华、索非蒂亚、卡桑德拉在后面有独立分析，所以没有收录她们的连续技。这些连续技只是游戏中最基本的实用连续技，希望大家掌握原理，自行开发出适合自己的连续技。在开始介绍之前，让我们先来看看一些基本用语的解释。

符号	说明
A	横斩，在未改设置的情况下等于□键。
B	纵斩，在未改设置的情况下等于△键。
K	腿技，在未改设置的情况下等于○键。
G	防御，在未改设置的情况下等于×键。
(CH)	表示需要在COUNTER状态下命中。
+	同时按下。
/	等于“或”，仅用于多个方向并列时。
[ ]	表示[]内的按键需要按住不放。
延迟	表示后续指令需要延迟输入。
a/b/k	小写的a、b、k表示要滑行输入。
日/美版限定	指该技只在该版本中成立。

昏迷连续技

昏迷连续技（STUN COMBO）是本作新增的系统，非常值得研究。昏迷连续技成立的先决条件，在于用特定招式将对手打成昏迷状态，之后可以用连续技进行追击，游戏中共有21种昏迷状态。

善于从昏迷状态中恢复是本作的首要课题，与高水平玩家对战时昏迷连续技极难成立，但昏迷连续技绝非无用，将对手打成昏迷状态后用威力大的下段追打，或是静候对手恢复后使用投技都是相当实用的变化。

昏迷状态的特性

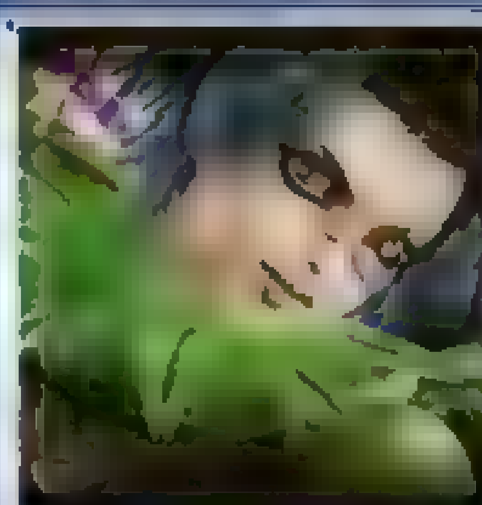
①全身带有黄色的电流。
②受到的攻击全部算COUNTER HIT。
③部分昏迷状态可以通过快速按方向键来恢复。
④受到导致不同昏迷状态的招式追打，会处于新的昏迷状态。
⑤受到导致相同昏迷状态的招式追打，昏迷状态解除。
⑥被击倒或浮空后，昏迷状态解除。

扎萨拉梅尔 ZASALAMEL



①↘B或前跳延迟B>→→A+B
②↘B(CH)>←A+B
③→B(CH)>↓↓/↑↑BB>←A+B
④←→B+G>→B>→→BB>←A+B
⑤A+K(远距离命中时)>↘↘/↗↗B>←A+B

缇拉 TIRA



①↘B>A+B
②→→B>→→K>←←K
③↓A+B(CH)>站立途中B(自动追加)
④←K(CH)>③
⑤←K(CH)>A+K>↓↓/↑↑BB>②

御剑 MITSURUGI



①↘B>↓↘→[B]，注意B蓄力过长的话则无法命中
②霞中[A+B]>霞中B←B
③↘↘/↗↗A>→AA>①
④蹲状态中↙BB(CH)>→→A+B

注：霞是构名，输入→B+K即可进入。

多喜 TAKI



①→A(CH)>↘B>↘↘/↗↗B
②跳跃延迟A>→KA>→→K
③←A+B或→A+B或逆风中K>A+K>B+G

注：在←A+B、→A+B、↘B(CH)、[illegible]↑↑B、跳跃延迟A>站立途中B、B+K>B等招后都可以接BA>A+K>B+G，不过对距离有要求，难度也较高。

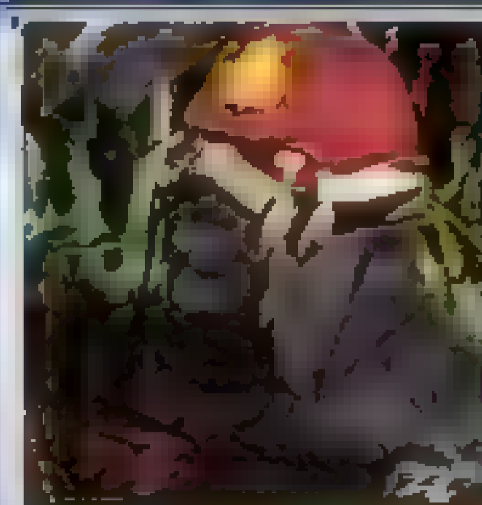
艾薇 IVY



①素灵交代(气)中→→K>素灵交代(气)中←B+K>→B↑
②↘A(CH)>↓↓/↑↑B>→B↑ ③↘B(CH)>→B↑
④↓A+K或↓↓/↑↑K>↓↙←K
⑤鞭状态中↓↓/↑↑B>鞭状态中↘[B]>B+K>→B↑

注：素灵交代(气)是构名，输入A+K即可进入。

阿斯塔罗斯 ASTAROTH



①↘B(CH)或↓↘→B+K>A+G
②↘↘/↗↗[K]>按G转身后↓↙←A
③↘↘/↗↗AB(CH)>A+G
④B→K(CH)>↓A+K或↓B+K
⑤↘A(CH)>→→AB>A+G

沃尔多 VOLDO



①↙A+B(CH)>B>→→K
②↙K>背向↓A+B
③背向←←A(CH)>←←[B]>腰桥中K
④跳跃延迟B(CH)>→→B
⑤↙↙[A](CH)>背向←←A>↘A+B>↓↓B>↓B

拉斐尔 RAPHAEL



①↓↘→K(CH)>↘↘/↗↗KB
②↓↓/↑↑K(CH)>↘↘/↗↗B>↓↘→B
③→K(CH)>↓↘→A+B>↓↘→B，有难度

注：[illegible]→KB在连续技中的应用很广，但威力[illegible]都不如↓↘→B，不过↓↘→B一定要又快又准才能成功。

西格飞 SIEGFRIED



①→B+K构中B>→→A+B或→→B
②←←A>→→A+B或→→B ③↘[B](CH)>B
④←B+K架构中AA>→→A+B或→→B，日版限定
⑤←←[B]>B(若对手浮空，则可后续→→B)

注：非CH时↘[B]>B，对手可以用→G防住。

[illegible]梦 NIGHTMARE



①↙A[→]>严酷步伐中KK或B
②站立途中[B](CH)>A+B>↓A+B
③←A或←←BB或B+K构中K(CH)>↓A+B
④→→A>→→B或↓↓/↑↑B或↓↘→KK或←B
⑤→K(CH)或←KK(CH)>↓↘→KK或↙A

不确定连续技

顾名思义，不确定连续技就是非100%成立的连续技。可能有人会问，研究这种招有意义吗？答案是肯定的。事实上绝大部分昏迷连续技都是不确定连续技，因为很多昏迷状态都是可以通过快速按方向键来恢复的。不确定连续技虽然并非铁定成功，但一旦命中的话威力相当惊人。大致归纳起来，不确定因素有5个（详见右表）。下面我们先来看看香华的一击必杀连续技：

这套连续技具有一击必杀的效果，可谓非常典型的不确定连续

①能否从昏迷状态中恢复。
②拆投情况。
③空中制御方向是否正确。
④对手受身方法是否正确。
⑤只对部分角色成立。

技。首先，回提斩和双翼律造成的昏迷状态是可以恢复的；其次，红彩韶是投技，可以按B拆掉；第三，红彩韶后接里鸡脚只对部分角色成立。这样算下来，在实战中成功的几率实在不大，简直就是伪连。

当然这只是“个案”，事实上很多不确定连续技中的不确定因素只有一两个，成功率自然大为提升。玩家也可以针对不确定连续技不断改良，尽量减少不确定因素。还是以这套连续技为例，如果把回提斩换成昂雾（↙A+B），威力虽然下降，但造成的昏迷状态却无法恢复，稳定性自然大增。

实战中要想增加昏迷连续技的成功率，主要有两种途径：一是尽量减少对手恢复的机会；二是尽量用快招进行追击。以缇拉的连续技⑤为例，这套连招中←K和↓↓/↑↑BB是可以恢复的，而A+K无法恢复。如果去掉↓↓/↑↑BB（途径一），或将→→B换为↘B（途径二），虽然威力下降，但稳定性上升。



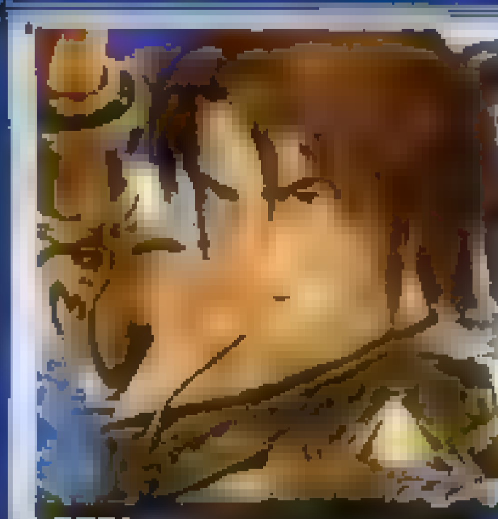
▲用A+B+K蓄魂三级后，回提斩（↘ [illegible] ↗↗A）>双翼律（↙BB）>香扇刺（[illegible]）>红彩韶（[illegible]B+G）>里鸡脚（背向B+K）>回提斩>双翼律>升拍（↘B）>鼓燕剑（↘↘/↗↗KA）

不同版本的差异

目前《灵魂能力Ⅲ》的美版、日版和欧版均已推出，这3个版本的游戏内容没有差别，但部分角色的招式性能和判定有较大出入。欧版和日版大致相同，再加上市面上很难买到，所以这次的研究仅以日版和美版为主。

日版和美版比起来，部分强招得到了削弱，因此平衡性要好一些，但部分角色的性能变化太多，以至于打法都要产生变化，因此有人拒绝接受日版也可以理解。幸好这样的修正并不多。

日美版区别最大的角色是索菲蒂亚、卡桑德拉，在这次的研究中会有详细介绍，因此就不再单独列出其变化了；其他人物在连续技方面的变化会单独说明。



齐里克 KILIK

①↙B(CH)>↘BB>↘kB
②↓↘[→]A+G>→A>←↙↓↘→B>←[B]
③A+B>→→B(近距离自动追加)
④站立途中B>→→B(近距离自动追加)

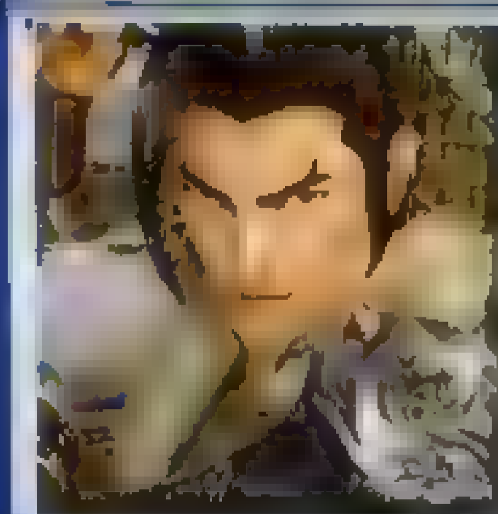
注：②的起手式是指令投这这里写的是简化指令。



塔利姆 TALIM

①↙A[↓]/[↑]>风之魔术师中AAB
②背向B>↓A+B[→]>风之急流中A+B
③风之魔术师中A+B>背向B>A+B>A连按>B连按

注：风之魔术师和风之急流都是构名，风之魔术师的直接出法是↓/↑B+K。③从背向B开始的话也成立。



真喜志 MAXI

①↘B>A+B或→→B+K
②→→bG>↘↘/↗↗ B
③↓↓A(CH)>禄存中K>↘B>→→B+K
④↑↑A(CH)>B+K>BBBA
⑤↑↑A(CH)>←AbAA>aK[←]>→→B+K



成美那 SEONG MINA

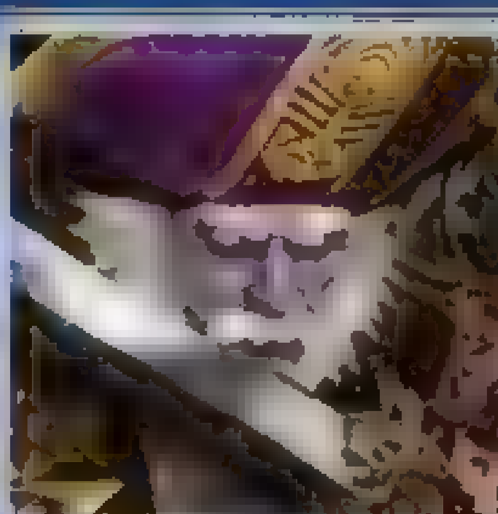
①↘B>bA(在远距离时可以改接↑A+B)
②→→A(刀尖CH命中时)>←←A+B
③→→B(CH)>↘↘/↗↗KB>bA
④↑/↗B或跳跃延迟A>↘B
⑤↓↓/↑↑B>←←A+B



洪润星 YUN SEONG

①↘K>←←K
②↓↙←KK延迟K(第三段命中时)>KKB
③水鹤中[A]>水鹤中↓↘→KK>跳跃KKB
④↘↘/↗↗[B]>水鹤中B+K>KB

注：跳跃KKB极帅，但有难度，改用→→A+B会简单不少。



塞万提斯 CERVANTES

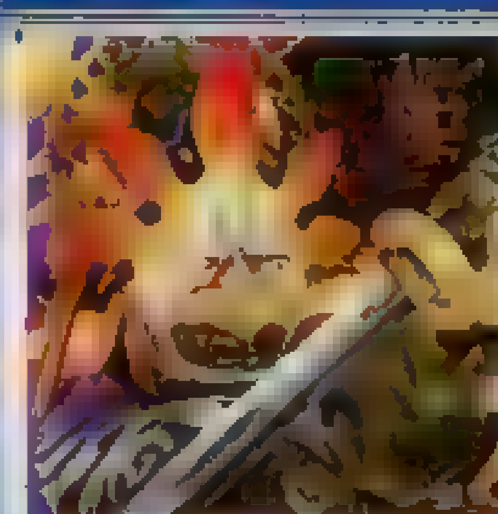
①→→K(CH)>↙↙/↖↖B或最速↓↙←B
②↓↙←B>转身后↓[B+K]
③↘B>B↓或最速↓↙←B
④↘B(CH)或B+G投后G取消>↓[B+K]
⑤站立途中A(CH)>↘B>↓[B+K]



洛克 ROCK

①→→K>B+K
②↓↙←B+G>↓[B]
③→→AB(CH)>→K>↓A+G
④→B(近距离CH命中时)>←←B

注：③最后可改接↓B+G，以防被对手拆投。



吉光 YOSHIMITSU

①万蜻蜓中B>↘B>→K
②←←bB(CH)>↘A>↘B>→K
③↙K>↑A+K>万极乐蜻蜓中B

注1：万蜻蜓是构名，输入↑B+K即可进入万蜻蜓。
注2：②中如果改接↑AB，威力下降，但很难恢复。



蜥蜴人 LIZARDMAN

①→→B>→→A+B
②A+K>←←K ③↘B>↓↘→K
④→→A(CH)>↓↘→BB>←←K(延迟输入变打击投)
⑤→→A(CH)>①
⑥→→B+K(CH)>A>B>按G转身后侧移中A+B



深渊 ABYSS

①→→BB>[A+B]
②↘↘/↗↗ B>→→BB
③→→BB>→→B+K

注：③中[illegible]→B会将对手[illegible]成[illegible]并追[illegible]伤害[illegible]→B+K如果出[illegible]对手[illegible]是稍等片刻[illegible]力就有82[illegible]



索菲蒂亚 SOPHITIA

中级者向



纱迦推荐

抓住对手瞬间的破绽！

她的武器是短剑和盾，因此距离上不占优势，不过出招快，加上有很多踏前斩，所以在中距离并不吃亏。近身战时AA、→AB、KK都是牵制的好招，浮空技推荐用→→K。中距离战时推荐用↘A、→→A和→→B。↘A、→→A能阻止对手的侧移，→→B无确反，打中后更可变连续技③，但在美版中被削弱了。

索菲蒂亚的进攻手段可谓变化多端，←AAA、↙AA、↑KAB都是中下段变化的强招，威力也够高。但由于出招不快，当对手熟悉之后就完全没有威胁，被防住后还有很大的破绽。美版尚可用高威力的连续技来弥补，日版就只能靠破绽较小的AK、↙[K]并辅以投技去破坏对手的站立防御了。

防守是索非蒂亚的强项，←←B是躲上段的浮空技，美版中更是连续技③的起手式。↓↘→B由于可以先行输入，是确反对手的强招。↓↘→B后还可以按←追加，不过是JUST技，需要练习。另外↓↘→B后面的破绽也很大，不能乱用。此外索非蒂亚有两个比较实用的弹挡技，←K和A+B。

索非蒂亚在美版中可以算是一线角色，但在日版中她的浮空连续技被削弱，部分招式的威力和性能下降，所以实力大减。下面是索非蒂亚其他代表技的解说。

代表技解说

神圣低踢(←K)：具有弹挡下段攻击的特性，不过弹挡的时机很短，成功后可以接连续技⑧。

神迹(A+B)：可以弹挡中段攻击，并根据招式性质反击。对腿技时会用威力36的旋风高踢反击；对纵斩时会用守护者的审判反击，其后输入A>K可以追击，总共威力可达104；对横斩时会用旋转刀柄反击，威力虽然只有14，但其后可变连续技⑨。

净化天体(←A)：←A后的变化很多，←AB为中段，可出场；←AAA为上下中，←[A]AAA为上下中下，不过最后一击需要JUST输入。←[A]也是强力连续技⑩的起手式。

幻象天体(站立途中A+B)：较快的起身攻击，打中后更可接→→B。[A+B]可变防御不能技，在实战中突然用出的话还是有一定效果的。

静静的小溪([illegible]A[A])：判定为下中，且防御不能。美版中此技出招奇快，对手稍一犹豫就会中招，对于爱反击的对手，还可以不蓄直接出。但在日版中此技发生速度变慢，完全成了废招。

天使步(↓↘→)：天使步可以快速接近对手，并可以躲上段攻击。天使步中的变化也非常多，快速输入两次天使步指令，即可变为双天使步，双天使步中B的威力会上升。

升天击([illegible]B)：将对手从高空中打向背后的技巧，是实用的背向出场技，命中后可以追加背向B+K增加出场距离。

连续技分析

①→→B>↓↘→↓↘→B

②↘B或←←B或站立途中B+K或↘↘/→→/↗↗K>↓↘→B

③→→B或←←B或站立途中B+K或↘↘/↗↗K>→→A+B>→→B，美版限定

④↙K(CH)或↙[K]>→→B

⑤→→B+K(CH)>A>B>转身→→A+B>→→B

⑥↘↘/↗↗B>转身→→A+B

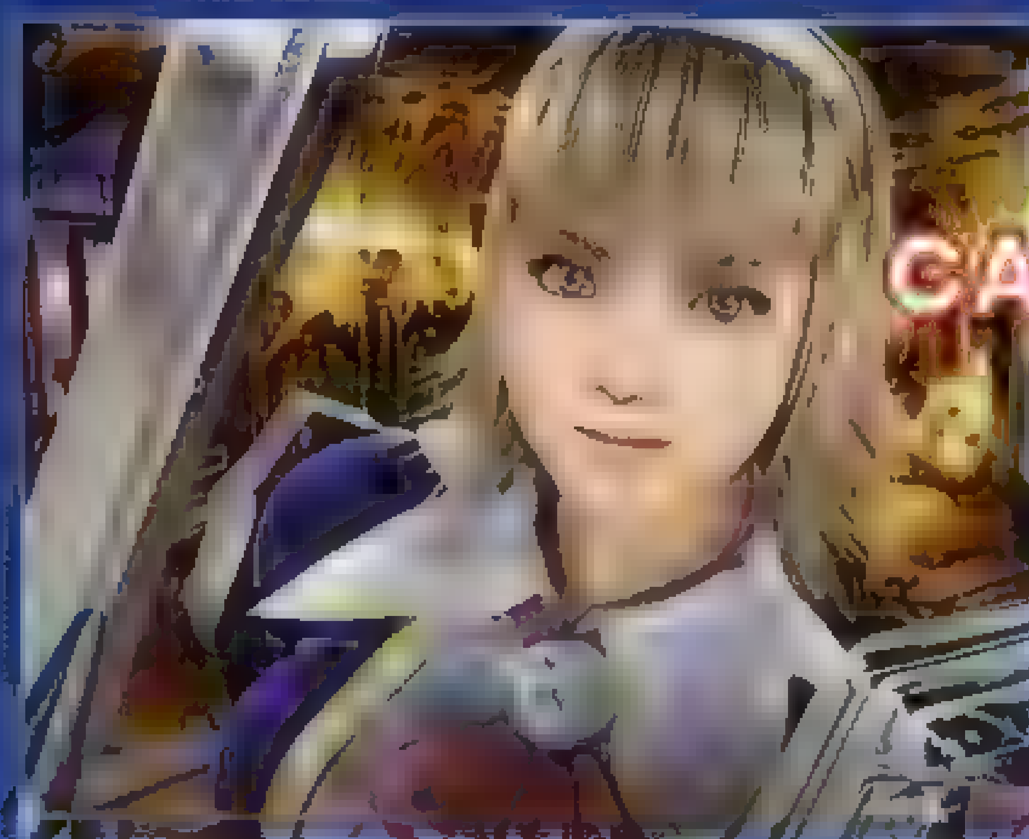
⑦←K(CH)>↓↘→B←

⑧←K(弹挡下段后)>→AB>⑤

⑨A+B(弹挡中段横斩后)>←K>→AB>①

⑩←[A]>→AB>①或③

说明：①比较有难度，如换接←←B+K会简单不少，当然伤害力也会低不少。⑧⑨⑩中的→AB后都可以接→→B>→→A+B>→→B，不过最后的→→B伤害力有修正，而且是美版限定，故只推荐在版边使用。比较简单的接法是→AB后接↓B↑BAK，防止对手恢复的话可接↙AA。⑨中弹挡后可直接连→→B起手的连续技，日版则推荐接↓B↑BAK，非常简单。



卡桑德拉 CASSANDRA

中级者向



沙罗推荐

伟大的COMBO机器！

卡桑德拉攻击距离虽短，但移动速度、攻击速度均比较优秀，和2代比起来，大量的招式被删除，新技也不多，因此主力技多使用几次后对手就会熟悉。不过在本作中确反技普遍较少的情况下，用普通技抢攻，寻找对手的漏洞，钻对手的空子并给予强力连续技的打击是卡桑德拉的最合适打法。

连续技分析

①↘B>↓↘→BB

②↘B(CH)>→→A+B>↓↓/↑↑B+K，角色限定，美版限定

③A+B或↙K(CH)>↑K

④→→B或↘↘/↗↗B>→→A+B>↓↓/↑↑B+K，美版限定

⑤→K(CH)>↓B+K>↓↘→BB或(→→K>↓↘→B)或下投

⑥←[A]>→AAA>①或②或⑤，角色限定

说明：在日版中↓↘→B命中蹲下/受身的对手时，第二下可以躲掉；日版中→→A+B命中空中的对手不能追加↓↓/↑↑B+K，只有在→→A+B命中地上的对手时才能追加；⑤中→K、↓B+K的顺序可以颠倒，只要第一击是CH即可；⑥是本作中威力最大的确定连续技（接⑤除外），威力大得可怕，虽然是角色限定，事实上仅对香华等少数几个角色无效，实用性相当高。

羽毛天堂(→→B) 距离较远，具有躲上段攻击特性。在命中后可变连续技④。不过连续技④是美版限定的，→→B被防御后也有破绽。

空中花园([illegible]B) 美版中CH命中对手后，还能够对部分角色使用连续技②。日版中建议用K>↓↓/↑↑B+K或↓↘→B，是不错的选择。

好运之剑(←A) 能够克对手的侧移，不过是上段攻击。←AB在CH命中对手后是确定成立的，B命中对手后JUST输入←还可以追击。不过←AA和←AB被对手防住后都有破绽，因此在←A之后可以选择投技或其他的招来迷惑对手。

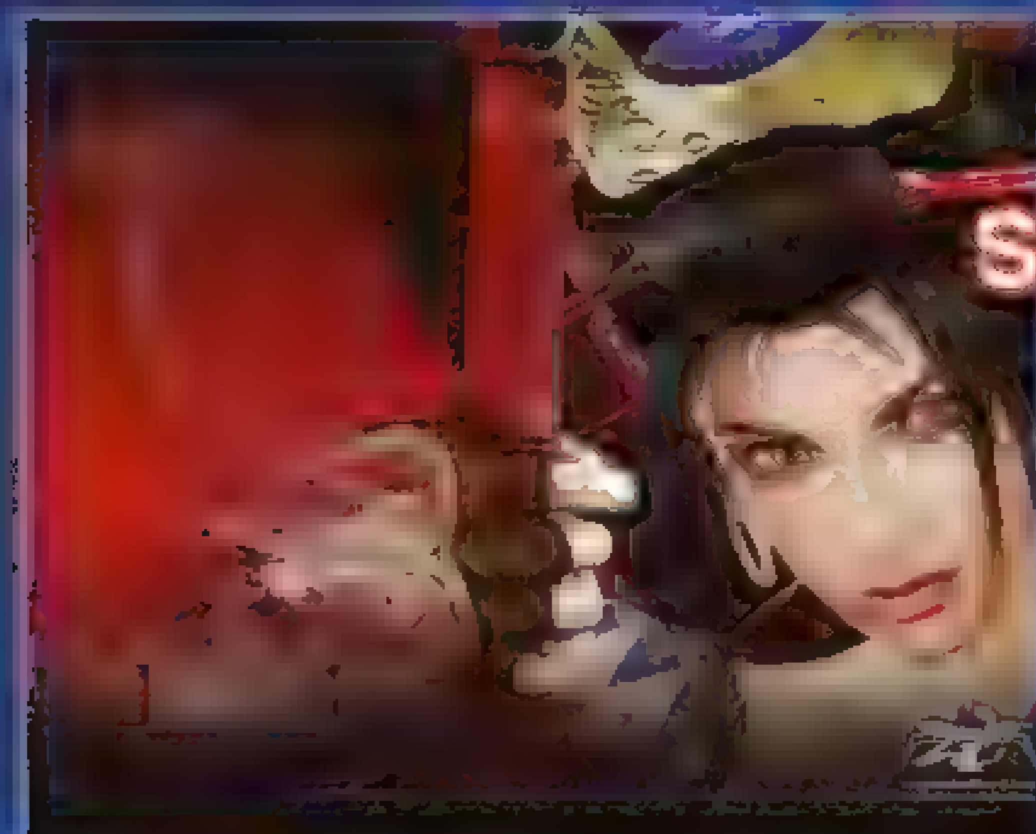
西风之轮(←←B) 发动时能够躲避上段，并且具有背向出场效果。一般情况下命中后，可以接背向B+K。

盾牌攻击([illegible]AA) 判定是上上，不过在日版中变得速度很快，AA后立刻使用能够起到奇效。而且在日版中CH后能追加↘B。

B+K>B、↓B+K B+K>B的第一击具有侧移效果，可以躲避对手的大部分纵斩，CH之后两下全中；↓B+K出招较快且能躲避上段，CH命中后可后接→→K、↓↘→B、→K及下段投。在受到对手穷追猛打时，可以配合↓A、→K来使用这两招。

天使步([illegible]) ↓↘→能够躲避对手的上段攻击，同时拉近双方的距离。输入↓↘→→>B+G能直接使出→→B+G；↓↘→AB、↓↘→B出招时间快，并能够躲避上段，还能够将对手打出场外。↓↘→B在大部分时候还可以作为确反技使用，在命中对手后还能够接B出追加攻击，不过需要JUST输入。在日版中由于第二击给予对手的硬直时间更长，所以一旦命中还能够使用↓↓/↑↑B+K偷袭对手。但要注意↓↘→B被对手防御后，也同样能够被确反。↓↘→↓/↑BAA虽然和上代相比没什么变化，但由于本作角色的侧移速度变慢，因此侧移速度快、能够躲避上段的这招反而更具实用性。在↓↘→↓/↑之后，还可以立刻改用投技、下段技等来迷惑对手。

投技 这代卡桑德拉的背后投能够将对手投出场外。→→B+G投中对手以后推荐用↓↘→B后续，不过偶尔也可以使用↑B+K(蓄满)偷袭对手。新增的下段投实用价值极高。在对手蹲下、→K及↓B+K的CH命中对手时均能够使用。↓B+G的威力比↓A+G大，但↓A+G之后可后续[illegible]，因此总和威力比B+G要高。



雪华 SETSUKA

上级者向



胜负师推荐

速攻与压制的极致！

基本战术概述

新角色雪华的使用难度较高，主要是因为其常用技和连技中的需要频繁使用滑行、JUST、最速等高难输入技巧，但角色潜力还是相当大的。雪华的武器长度并不理想，但因角色本身有相当强力的中段突进技和特殊步法，可瞬间接近对手；而拔刀术以速度著称，其连续技威力也不俗，中近距离的埋身战对雪华较为有利。雪华的连续技威力大，并有强力的出场技，但下段技性能过弱，无法实现中下段二择的常规打法，这是雪华使用者需要认真探讨的课题。

弱弱 下段的解决之道

雪华值得一提的下段只有两个。活杀·黄泉平坂(↙AAA)的关键在于高确率使出第三段，JUST节奏不熟的话实用性大减。伏见之射目人(↙↙/↖↖K)命中后还能接站立途中B，只是日版中此招需在A+K后才能将令对手倒地，性能又打了折扣。

雪华的中段超强，下段奇弱，不过投技的合理使用可弥补下段的不足。比如A+K后↘B为天神名火，↙B为坂鸟越逆断，均为强力中段，一般对手会选择站防，此间混合使用投技会有出其不意的效果。A+G后可追加伏见之射目人，日版可用↓A+B追打。↓↙←B+G后接天降雾时雨都能令投技威力增加不少。

迅猛 中上段的运用

无疑，天神名火(↘↘/↗↗B)是雪华中段技的核心，具有突进和高位浮空效果，出招迅速，可用于防御或闪避之后的确反，中距离可截击对手，很容易造成CH，之后用连续技③简单爆血。荒魂大刀雉(→→BA)后追加天降雾时雨(↓↓/↑↑A+BA)需近版边时才能命中。天神名火最强连技其实是在CH命中后以暴夜迷月(↓↙←↘BB)开始，把连续技④打完，伤害值有106，只是巫雨障(↓↙←↘aB)需要最速输入，难度较高。

巫雨障本身也是判定很强的中段突进技，最速输入时雪华身上会冒白光，攻击力从38变为42，命中后可根据距离用天神名火或天降雾时雨追打。荒魂大刀雉的突进效果不错，CH命中可按巫雨障的情况追打，只是第二段为上段判定，可以蹲下躲过。牵制技中较实用的有单发A或B，而蹲A有快速封位效果，推荐使用。

上段技红木叶雉(←A)虽然距离很短，但CH后可使用伤害120以上的连续技⑥，具有一发逆转的效果。注意，雪华所能制造的昏迷状态除火焚老人(←K)外均不能回复。

恐怖 强力无比的出场技

雪华的出场技很多，中段的荒魂大刀雉，下段的黄泉平坂都是其中的代表。但真正可怕的其实是天降雾时雨，其效果是可以把没有完全倒地的对手从地面上挑起并向左前方打飞，此时对手不能空中制御。我们可以看一下连续技③、⑤，以及上面说到的可以用天降雾时雨追打的多种情况，只要这些情况在悬崖边发生，都有可能将对手打出场。红木叶雉CH命中后接连续技③更是可以远距离出场，十分霸道。需注意的是雪华在左侧时应输入↑↑A+B>A，右侧时输入[illegible]A+B>A，可增加出场概率。

连续技分析

①↘B>↓↙←K>→→A
②↘↘/↗↗B或3B(CH)>bA>↘↘/↗↗B
③↘↘/↗↗B(CH)>→→BA>↘↘/↗↗B或↓↓/↑↑A+B>A
④↓↙←B或↓↓/↑↑A(CH)或↓↙←↘BB(CH)>最速↓↙←↘aB>↘↘/↗↗B
⑤→K(CH)或↓↙←B或↓A+B或↓↓/↑↑B>↓↓/↑↑A+BA
⑥←A(CH)>↘B>↓↙←K>bA>↘↘/↗↗B



香华 XIANGHUA

初级者向



卡伦推荐

以帧数来一决胜负！

香华由于有非常实用的招式，加上速度快，很适合初学者使用。但连续技不强是香华的弱点，虽然有威力极高的昏迷连续技，但对高手无疑是没有用的。速度对于香华来说比较关键，下面提到的招数都会附加发生帧数，越小代表越快。

近战时AAB(10)、↓A+B(24)、←K(15)、→K(14)是主力技，AAB在CH时全中，注意非CH时不要贸然出完；↓A+B是下段技，命中后可接蹲状态中↘B，←K是正面出场技，后面可接↘B，→K是右侧出场技，虽为上段，但同样可以躲上段。

与对手缠斗时可以用←←B拉开距离并反击，中距离时用下段↘A(21)和中段浮空技↘B(17)比较实用，对于企图侧移的对手，可以用→→A(16)和←←A+B(17)来封位。将对手打倒后的追击比较关键，站投(15)、下投(15)、↘B的三择是最基本的，此外还可以用A+K>[B+K](+8)去追击，A+K中途取消继续三择也是可行的。

香华除了破防技，防住后有加帧效果的技有AA←B→B(+1)、→A(+0~1)、←A(+0)、←B→B(+1)、↙↙/↖↖A(+1)、←←[A](+2)、→→B(+0~1)，请大家牢记在心。香华的废招很少，多研究一下配招的话效果会很好。下面是香华其他代表技的解说。

代表技解说

尚明剑([illegible]方向移动中A+B)：此技威力大，躲上段，带侧移，用来封对手的突击技非常合适。尚明剑被防住后会被确反，美版还可以按G取消，不过这一设定在日版中被去掉了。

累环律([illegible]B)：第一击命中就会全部命中的中段技，威力高达66。日版中命中后更可接↙BB，对手如果受身错误的话甚至会处于昏迷状态，此时可以施展空中连续技。

震步(B+K)：使出后会带地震效果，命中对手后有21帧硬直，可以接各种空中连续技。近距离使用的话，是中段破防技，之后对手有17帧硬直，接↘B或累环律都行。日版中可变连续技④，瞬间半条血就没有了。

鱼河藻(倒地中A+B)：比较实用的技巧，可以有效防止对手追打，在对手所剩体力不多的情况下更有效。可以通过↙[A+B]主动进入倒地状态后使用，不过鱼河藻只有头脚有判定，侧面无效。



▲红彩韶接星鸡脚是非常帅的招术，可惜仅对扎萨拉梅尔、西格飞、噩梦、阿斯塔罗斯、绲拉、洛克、蜥蜴人、沃尔多有效。

连续技分析

①↘B或蹲状态中↘B>↘↘/↗↗KA
②←K>↘B
③↓A+B>蹲状态中↘B
④↘↘/↗↗B>↙BB，日版限定
⑤站立途中B(CH)>↘B+K
⑥背向B+K>A+B>↘↘/↗↗KA
⑦aB>↙BB或下投(日版接下投比较容易)
⑧↙A+B(CH)>↙BB>↘↘/↗↗A>↓B+G>⑥，角色限定
⑨↘↘/↗↗A(CH)>↙BB>↘B>↘↘/↗↗KA
⑩↙A+B(CH)>A+B>↘↘/↗↗KA

说明：所有造成昏迷状态的招式中，[illegible]A+B(CH)和背向B+K是无法[illegible]的。⑦aB后接下投要看准时机，[illegible]难度一般。[illegible]B+G的话后面可接⑥。[illegible]当然还是角色限定的。⑧是香华一击必杀[illegible]技的[illegible]，不[illegible]定因素[illegible]大减。[illegible]如果[illegible]A+G[illegible]，虽然[illegible]略低，但对全角色有效。

17种自创流派分析

除了24个固有角色外，本作尚有17种自创流派可以选择。和固有角色比起来，自创流派的招式数量少，实力普遍不如固有角色。不过自创流派有不少极具魅力的招式，再加上可以让自创角色使用，所以吸引力也不小。下面就是全部17种自创流派的分析，当然推荐连续技也是少不了的。自创流派与职业的对应关系如下：

BARBARIAN	Iron Sword、Grieve Edge、Wave Sword、噩梦、阿斯塔罗斯
MONK	Nunchaku、Staff、Grieve Edge、真喜志、齐里克
THIEF	Dagger、Wave Sword、Sickle、洪润星、绲拉
DANCER	Tambourine、Steel Fan、Grieve Edge、香华、沃尔多
SAINT	Staff、Dagger、Steel Fan、扎萨拉梅尔、塔莉姆
NINJA	Kunai、Katana & Shuriken、Sickle、多喜、雪华
GLADIATOR	Sword and Shield、Wave Sword、Grieve Edge、洛克、成美那
PIRATE	Chinese Sword、Rapier、Iron Sword、塞万提斯、艾薇
SAGE	Chinese Blade、Sword and Shield、Staff、索非蒂亚、卡桑德拉
ASSASSIN	Wave Sword、Kunai、Chinese Sword、蜥蜴人、绲拉
KNIGHT	Lance、Iron Sword、Rapier、西格飞、拉斐尔
SAMURAI	Katana、Katana & Shuriken、Sickle、御剑、吉光
SWORD MASTER	全部17种自创流派

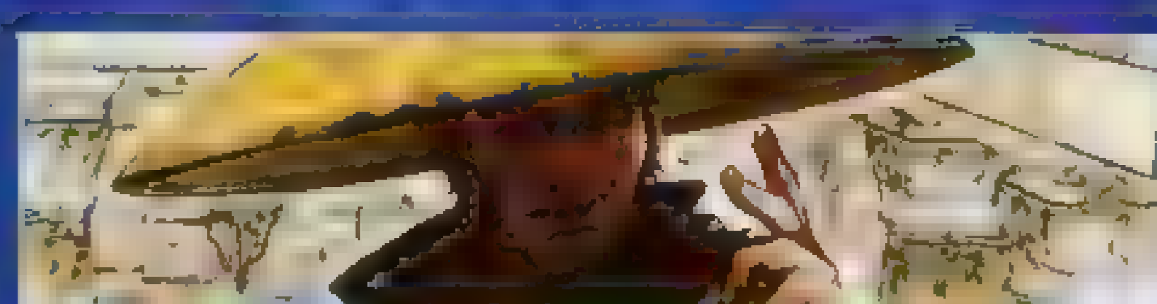


黄星京 HWANG

流派：黄式大刀术（Chinese Sword）

最接近固有角色的自创流派，论实力在自创流派中数一数二。优点是攻击力高，连续技强，中距离战很占优势。主力技是判定为下上中的↘AAB，以及判定为上中的→BA，前者在CH命中时威力高达87！↙A和↙B动作相似，判定不同，是牵制的好招。→→B+K对地性能好，对手如受身不当会惨遭重创。

①↘B或↓↓/↑↑K>BB
②↘B(CH)>B+K>K
③跳跃延迟K>K>↘B
④站立途中B或站立途中A+B>B+K>K
⑤背向B+K或→KK(第二段CH命中时)>②



李龙 LI LONG

流派：无双龙破（Nunchaku）

武器短，所以一定要打近战。A+B对空对地皆宜，可多加利用。→→B+K是少数有效的突击技，值得信赖。李龙的魅力在于很多招式命中对手后都会附加聚魂效果，而聚魂后会追加大量新技，其中又以下段浮空技AA↓KB最为有效。当然七连技(A+B+K>→→A+B)也是帅得惊人的，这两招后面都可以接A+B。

①↘B>A+B
②站立途中B(CH)>↖KK
③跳跃延迟K>B+K或→→K
④→→B(CH)>背向B+K>B
⑤站立途中K(CH)>←K>←←B>↘B>A+B

亚瑟 ARTHUR

流派：迁斩一刀流（Katana）

拥有大量的打投技，其中以→→A+B和蹲状态↘B>B+K最为实用。→→A+B为移动投，对手在空中时自动变为空投。蹲状态B>B+K是非常实用的背向出场技。B+K和→B+K是判定超强的突进技，躲上段且带下段弹挡效果。→B+K长距离突进后自动破防。A+B>BB在聚魂3级时前两段均带破防效果，相当厉害。

①B+K或→B+K>↑B+K
②→→K>↑B+K
③↘A(CH)>①或②或④
④↘B(CH)>→→A+B
⑤A+B>B>B(第三段命中时)>③





亡灵 REVENANT

流派：螳螂双刃术（Wave Sword）

没有太强太怪的招，但招式性能不弱，很适合稳定发挥的玩家。浮空后有稳定的接法，这在自创流派中是比较少见的。不过地面连续技有太多限制，没有什么有效的连法。↓/↑方向移动中B和↙/↖方向移动中A是不错的技巧，适合在运动战中使用。另外→→BB是正面出场技，蹲状态↘B是背向出场技。

①↘B>↘↘/↗↗BB
②跳跃延迟K>蹲状态中↘B
③蹲状态中↘B>按G转身后BB
④←←B>←B
⑤↙↙/↖↖A>↘B>↘↘/↗↗ BB



贪婪 GREED

流派：八手流忍术（Kunai）

既然是忍者，动作自然慢不了。下段踏血的技巧非常多，KK↓K、↓KK、↓A+K都非常好用。突进方面则有→→B。不过这个流派的两种架构都没什么用，基本上都是摆设。连续技方面④和⑤的威力不低，而且可以背向出场，但要视对手的受身方向而决定出KKK的时机。KKK也可以改用←K，威力不变。

①↘B>KK
②↘↘/↗↗ B>←K
③跳跃延迟A>→→B
④站立途中K>背向K>KKK
⑤B+K(CH)>K>背向K>KKK

吝啬 MISER

流派：朱月流忍术（Katana & Shuriken）

拥有优秀的上中段返技B+K，成功后伤害稳定。突进方面有→KBB，不过最后一下要JUST输入。A+B进入的构中有不少强招，包括防御不能技。普通技方面AAB在CH时理论上全中，但极易失手，而且有确反，不值得信赖。连续技中用以追打的↙B可换成→→A+B，威力大幅上升，但对手正确受身的话不会中。

①↙B>→→K>↙B
②←[B]>↘A>←←BB>↘↘/↗↗KK
③↘A(CH)>←B+K>→→K>↙B
④↘↘/↗↗A>↘A>↘↘/↗↗B>↘B
⑤→→AB(CH)>→→K>↙B





维蕾莉亚 VALERIA

流派：（Grieve Edge）

强调JUST输入的流派，基本上实用的招式都需要用到JUST输入，因此需要很长时间的练习。JUST技破防后都可以用AA追加，而最实用的一招是↓BK，起手式就是很快的下段，其后的追加也很霸道。→→A是很厉害的中段，对手防住后硬直很大，可以借此来作文章。但此技在日版中被削弱，硬直减少。

①↘K(CH)>↓↓/↑↑K>A+B>↙A
②→K(CH)或←K(CH)>①
③←B(CH)或←AKK>B+K>B
④↓↓/↑↑B>↘B
注：①②中的↘K可用↘B、↘↘/↗↗K、跳跃B代替。



华铃 HUALIN

流派：如意棍法（Staff）

变幻自在的棍法相当华丽，不过连续技方面非常弱。此流派强调按键蓄力，很多招式蓄力后会有明显变化，需要多加练习才能适应。远距离有←[A]、→[B]、←[B]，毫不处于下风。近战主要依靠↙K、↙A和↓A+K。→→[B]和←←K出招动作相似，但判定不同，命中后可以追打，适合在中距离使出迷惑对手。

①→B(CH)>↓↓/↑↑移动中[B]B>↙↙/↖↖B
②跳跃延迟A>↓K　注：①为美版限定
③↘[B]>↘↘/↗↗[B]
④A+K>↘B>↓K
⑤→→[B](CH)或←←K>↙↙/↖↖B



莉奈特 LYNETTE

流派：雨凛舞踏斗技（Tambourine）

连续技丰富多彩，但会被确反的招很多。背向状态下的招式很多，可以用←A、←ABA←来进入背向状态。中距离突击可以用→→B，防止对手横移则可以用→A>↓/↑A。近战时推荐用AK，CH时全中且可用←←BB追加。←←BB为不确定追击，但很难躲掉。B+K和AAB拥有恢复体力的作用，不过实战中就……

- ①→→B>↓B
- ②站立途中AA(CH)>↘↘/↗↗B>→→K
- ③↙↙/↖↖B>←A+K
- ④站立途中B>→→K
- ⑤B→(CH)>←←AK>①



阿倍莉亚 ABELIA

流派：ノーマンの佣兵剑技（Sword and Shield）

空中连续技超弱，因此打法思路与其他人完全不同。主要靠←AA、→→AA、↓BB等技把人打倒后，用↘↘/↗↗B或B↓来追击。↓↘→B最速输入指令的话动作会有变化，威力也会上升，如果熟练使用的话非常有用。在K+G和连续技①后部分招式会有变化，其中以↑A+B最有用，对手防住后可以用BB追打。

- ①站立途中K>A+B
- ②↘B(CH)>→→A+B
- ③←BA(CH)>B+K>B>↓↘→B
- ④→A(CH)>←BA>↘B>→→A+B
- 注：③④中可改接→→K，威力不低，但可拆。



露娜 LUNA

流派：黑绳流剑术（Chinese Blade）

打法与香华差不多，但性能明显弱化，可视为香华简化版。拥有稳定的空中连续技，昏迷状态中的连续技也不弱。下段技变化较多，↓A+B、↙KK、跳跃延迟KK可以混用，迷惑对手。站立途中A在CH时会将对手打成昏迷状态，比较实用。构中A带破防效果，命中的话能将对手打成不能恢复的昏迷状态。

- ①↘B←>构中K
- ②←[B]B>①
- ③蹲状态↘K>←BB>①
- ④站立途中A(CH)>A+B>↘↘/↗↗KB
- 注：↘B←后会自动进入构。



杰拉德 GIRARDOT

流派：[illegible]流（Lance）

拥有全角色中最长的攻击距离，中远距离有绝对优势。←←A专克侧移，→A+B中途可变中下段，都是长距离牵制专用技。将对手逼到版边后，B+G投和↙K都是不错的选择。但近身就比较麻烦，AA、BB速度都不够快，惟有靠↘K，CH时对手会处于昏迷状态。近战中冒险使用↑B+K也不失为一种赌博。

- ①↘K(CH)>↙↙/↖↖B>↑A+B
- ②↘K(CH)>↑B+K>→K
- ③↓↓/↑↑[B]>→B+K>→K
- ④站立途中B>↑A+B
- ⑤站立途中B(CH)>↑B+K>→K



切斯特 CHESTER

流派：盗贼[illegible]术（Dagger）

B+G投是游戏中最强的投技之一，不但具备背后出场效果，命中后更可接↓B+K，威力可达84点！在←A(CH)、↘↘/↗↗BA命中后都可以用B+G投。远距离就用B+K或↓B+K，不过出招很慢。近战中→BB是不错的招式，不过命中后赢得的帧数优势太少。站立途中A出招虽慢，但自带侧移效果，比较实用。

- ①→→aB+K>→→K
- ②↘↘/↗↗K或↘B(CH)>↑B+K
- ③B+K或↓B+K(蓄满或CH时)>↙↙/↖↖K>↙A
- ④↘A(CH)>←←B
- ⑤↘A(CH)>↓KB>BB，日版限定

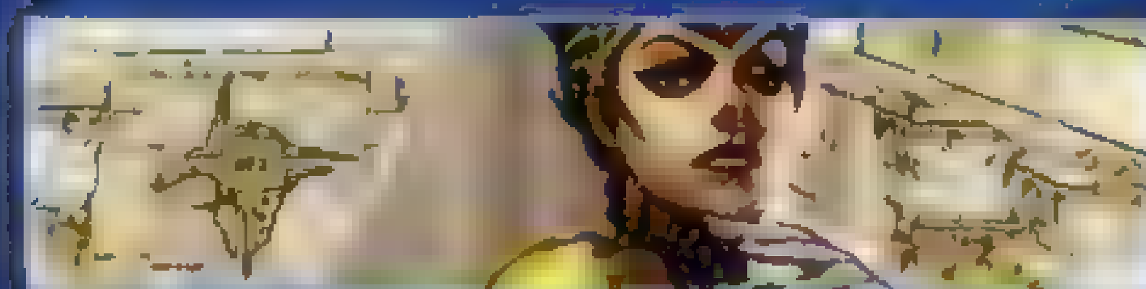


德姆斯 DEMUTH

流派：金式铁扇术（Steel Fan）

连续技不少，但其后追加技比较固定，需要熟练掌握。牵制方面推荐使用出招快的→B、←A，中远距离可以用回避上段的←B。移动技推荐↓↓/↑↑[A]，根据蓄力时间长短，有3段变化，其后可以混以投技。作为连续技起手式的←KA，判定是上上，但其后的追加攻击威力极大，因此不妨多用。

- ①↘B或↘↘/↗↗B>B+K
- ②↘B(CH)或↘↘/↗↗B(CH)>→→BB
- ③↘B+K(CH)或↓↓/↑↑B(CH)>↘↘/↗↗K
- ④←KA(CH)>←←BB>↘B
- ⑤←KA(第二段CH命中时)>←←BB>↘K



奥莱莉雅 AURELIA

流派：无示流锁镰术（Sickle）

连续技已经弱到一种境界了……基本上是一个完全只能在中远距离打的角色。→A、↘A、跳跃A都是牵制用的好招，←←B、→→B命中后←B等招后进入的架构中，A、B、KB都是不错的招式。除了连续技之外，下段攻击也是一大弱项，幸好两个投技的威力都很大，再混以↓K、蹲状态↘K，还算有点作用。

- ①←B(CH)>↘B>↓B+K(不确定)
- ②↘↘/↗↗B(CH)>→→B>(→→B命中后)←B
- ③↙A>←B
- ④→→K>背向↓A
- 注：③接↓↓/↑↑BBB威力会大不少，但不确定。

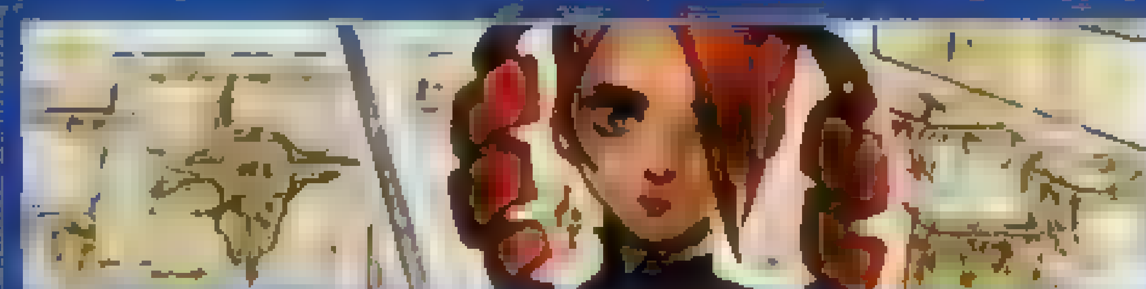


司徂夫 STRIFE

流派：[illegible]佣兵剑技（Iron Sword）

同为大剑，实力与西格飞、噩梦相差太远，原因在于出招速度普遍偏慢，近身时极其吃亏，惟有借助←B不错的回旋性能杀出重围。B↓A、A↓A、↙A、↙BB都是威力很大的下段，但由于出招速度慢，一被看穿就很难有所作为。突进方面可以用B+K，其后A为下段，B和K为中段，算是不错的二择。

- ①站立途中B>↓↓/↑↑BB
- ②站立途中K或↙↙/↖↖B>3B
- ③→→B>→KB
- ④↙↙/↖↖AA(第二段命中时)>↙↙/↖↖B>↘B
- 注：④在近距离时不成立，可改接←←KB。



艾米 AMY

流派：宫廷决斗剑技（Rapier）

攻击力低，动作快，因此要以巧取胜。AA、←AB、BB、→BBB都是发生极快的技，在中近距离有一定优势。A+B对上段有弹挡效果，B+K对中段有弹挡效果，应善加利用。下段技以↙B为主，可以用↘A+B当突进技使用。连续技是艾米的一大弱项，比较稳定的只有连续技③，注意最后的KK不要出早了。

- ①B+K>K↓↘→>BB
- ②←K(CH)>↘↘/↗↗BB
- ③↘↘/↗↗K(CH)>→→B↓↘→>构中KK
- ④站立途中A(CH)或↓↓/↑↑K(CH)>③
- 注：↘B>→BB↓↘→>构中KK也成立，但极不稳。

特稿

文 RAIN

2005年在次世代转型的兴奋与阵痛中过去了。根据NPD Group的数据，2005年的圣诞商季美国游戏市场出现了相当大幅度的萎缩。人们对次世代主机的兴奋很快转化为对业绩下滑的沮丧。不过，游戏业整体规模仍呈现膨胀趋势。2006年，游戏产业将全面进入次世代。经历了短暂低迷时期的游戏公司将会迎来新的开始。2006年，PS3、革命将会全面登场，X360游戏也将会发挥真正实力，现有游戏平台将会爆发出弥留前最后的强大光芒。2006年，你是否已经做好准备迎接前所未有的精彩游戏年？



2006年游戏业界动向展望

第一季度 (1月~3月)

2月 PS3全面公开？

索尼曾经宣布将于2006年2月召开SCE个展，届时将有惊人消息公布。虽然索尼对于会有哪些"惊人消息"只字未提，不过PS3公布至今已经有8个月的时间，我们完全有理由相信届时会有PS3的游戏试玩版提供。有关PS3实际性能的争论到时就可以真相大白。久多良木健曾经宣布在2005年的东京游戏展上提供PS3的试玩版，虽然其因为开发进度问题而顺延，不过算算时间，如今PS3也是时候现真身了。索尼曾经在7月份的"PS集会"上宣布将于12月发布功能完善的PS3游戏开发工具包，而X360的完整版开发工具包是在去年7月提供的，按照时间推算，首批PS3游戏应该已经有相当高的完成度了。目前我们对于PS3的疑问还有三点：实际性能、发售时间和价格。

实际性能：目前公开的绝大多数PS3游戏影像都表现出了明显超越X360的画面水准，虽然最近ATI方面炮轰PS3技术粗糙，不过从技术参数上来说PS3强于X360应是理所当然，除非之前公布的影像全部都是CG动画。而如果PS3实际画面水准与影像相差太远，索尼的诚信将会遭受严重打击，这对于一个大型国际企业的长远发展是非常不利的，索尼显然不会拿着自己的金字招牌铤而走险。目前看来，TGS上公开的《潜龙谍影4》最能体现PS3的实际性能。

发售时间：虽然索尼从未透露PS3的开发状态，不过从各种迹象来看，春季准时发售PS3的可能性不大。索尼的官方说法是"以春季为目标努力开发"。而索尼CEO斯特林格则暗示PS3日版将于夏季发售，美版大约是秋季发售，这也是业内最流行的说法。不过需要注意的是，夏季是游戏硬件销售的淡季，历史上很少有主流游戏机在夏季推出。因此日版PS3延期至秋季，而美版于冬季发售的可能性也非常高。

售价：比起实际性能和发售时间，PS3的售价问题更令人担忧。我们可以用X360的成本大致推测PS3的造价。据估计X360的生产成本至少为500美元，而IBM高层更是估计X360的成本应该是715美元。相比之下，PS3的CELL和蓝光光驱的造价都要高昂许多。消费电子展上公开的HD-DVD播放器售价为500~800美元之间，将于2006年下半财年推出的X360外接HD-DVD光驱售价预计为300美元。HD-DVD与蓝光相比最大的优势是成本，这就是说蓝光光驱的成本将会比HD-DVD更高。先锋在CES上公布的首款蓝光播放器BDP-HD1的售价高达1800美元，PC用蓝光光驱售价高达999美元。2000年PS2上市时，同一时期市面上的主流DVD平均售价仅为200美元左右。若是以此推算，PS3的售价简直难以想象！使用蓝光光驱的PS3所承受的成本压力不言而喻。



▲"变化"是PS3的关键词，索尼会给游戏业带来怎样的变化呢？

3月 游戏开发者大会2006

今年的游戏开发者大会(GDC)将于2006年3月20日～24日期间在加州圣何赛会展中心举办，今年将有1.2万名游戏业内人士出席。按照惯例，每年的GDC都会有全新的游戏技术或理念出现，2004年有XNA和虚幻引擎3，2005年有X360的界面公开，2006年等待我们的又有哪些惊喜？

微软是GDC的坚决支持者，从前两年的积极表现来看，今年的GDC大会微软应该也会有惊喜公布。最有可能的惊喜或许将会是《光环3》。2月份索尼的个展之后，PS3将会成为媒体和玩家的焦点，微软需要强有力的新闻头条吸引人们的目光。Bungie是GDC的常客，选择GDC公布《光环3》绝对是合情合理。X360的首批游戏在技术上缺乏杀伤力，微软必须要有发挥硬件实力的代表性作品以克制PS3的声势，能够担当此重任的游戏只有《光环3》。不过由于X360游戏开发的复杂性，虽然《光环3》的开发人员数量达到了前作的两倍，目前本作的开发进度仍然不容乐观。比尔·盖茨曾表示《光环3》将与PS3同期推出，不过最近又改变了语气，表示《光环3》的发售时间取决于Bungie的开发进度。似乎意味着该作的开发进度并没有达到预期。



第二季度 (4月～6月)

5月 E3大展

今年的E3大展将于当地时间5月10日～12日在洛杉矶会展中心举办，按照惯例，5月8日开始就会陆续有各参展单位举办展前新闻发布会。首先需要关注的是将于5月9日上午9点30分召开的任天堂展前发布会。任天堂已经宣布将于此次发布会上公开有关"革命"的一切，任天堂市场部主管Jim Merrick暗示将会有"革命"的试玩提供。实际上，任天堂在去年的东京游戏展期间已经向部分媒体记者提供了"革命"控制器的迷你游戏试玩，可见这款控制器的开发度已经很高。不过出于创意保密的需要，"革命"的初期游戏开发工具包一直到去年E3展之后才发布给第三方，多数游戏的开发进度应该不是很高。任天堂很有可能像2004年E3展的NDS试玩DEMO一样，提供简单却能充分反映"革命"特点的趣味游戏DEMO。

任天堂所谓的"有关革命的一切"理应包括主机具体规格和售价乃至发售日。"革命"走的显然是低价路线，主机造价低廉而软件销量高一直是任天堂保持可观利润的秘诀。根据业内的广泛猜测，"革命"的售价可能在99～149美元之间，而性能仅比NGC稍强。另类的控制器维系"革命"的前途命运，而NDS的成功已经证明了新型游戏方式的市场前景，在这样的低价位下，新鲜的操作方式足以吸引大批玩家和非玩家的好奇心。"革命"最大的风险在于其控制器的创意是否会遭到剽窃，在CES展上已经出现了一款叫做DualFX的PS2控制器，可以通过激光定位实现类似"革命"手柄的功能，而售价仅为60美元左右。若是此类控制器在索尼和微软的主机上大规模普及，"革命"的优势将不复存在。

索尼的E3展前发布会将会围绕PS3的大作阵容，之前公布的《潜龙谍影4》、《生化危机5》、《铁拳》新作、《GT赛车》新作、《鬼泣4》等相信应该会有进一步消息公开，当然，最让人期待的是这些游戏的实际试玩版。索尼借此机会公布PS3发售日和售价的可能性极高，实际上，PS和PS2的美版发售计划都是在E3展上公布的。之前在法国的某游戏网站上曾传出PS3的发售消息，声称日版发售日为6月21日，美版为9月2日，欧版为11月5日，售价为399欧元。不过可信度不高。实际上目前索尼内部应该还没有确定发售计划。

由于X360已经发售，微软的展前发布会似乎缺乏看点。不过微软显然不愿意被索尼和任天堂出尽风头，《光环3》很有可能被微软保留为E3展前发布会的压轴戏。2004年E3展微软面对PSP和NDS两大掌机的前后夹击就是用《光环2》作为发布会的重头，今年微软同样可能用高品质的《光环3》证明X360的机能不比PS3弱。



▲任天堂明确表示："革命"还有更多惊喜！

2006年游戏业界主要事件

1月5日～8日 消费电子展2006

每年1月在拉斯维加斯召开的全球最大规模消费电子展会已经顺利闭幕，可惜本届展会并没有太多引人注意的游戏业相关消息公布。

1月19日 《生化危机 死寂》发售

1月26日 《新鬼武者》、《地狱犬的挽歌 最终幻想VII》发售

2月 索尼召开SCE个展

索尼将在本次个展上公开PS3的惊人消息，届时可能会提供实际游戏试玩。

3月1日 PS3开发商大会召开

SCEE将会召开游戏开发商大会，各第三方游戏商和开发工具供应商将公布最新技术成果。

3月2日 《女神侧身像 蕾娜斯》发售

3月16日 《最终幻想XII》发售

3月20～24日 游戏开发者大会2006召开

每年在加州圣何赛召开的游戏开发者大会都会有最新游戏开发技术公开，可说是展望未来游戏业发展的一个窗口。

2～3月 春季大作狂潮

由于PS2接近晚年，今年的春季大作狂潮将会再次创造大作的辉煌盛事。由《最终幻想XII》领衔，《战国无双2》、《梦幻之星 宇宙》、《女神侧身像 蕾娜斯》等都是非常值得关注的作品。

4月20日 《大神》发售

5月8～12日 E3大展

本届E3看点："革命"全部情报、PS3游戏试玩、PS3发售日及售价、《光环3》

7月 PS集会2006

若PS3延期至夏季或秋季发售，PS集会将成为公布发售日和售价的最有可能的场所。

夏季 NDS SP发售？

据传轻薄化设计的NDS SP将于夏季期间上市。

8月 德国莱比锡游戏展

欧洲最大的游戏展，去年公布了X360的售价，今年或许会公布PS3的欧美发售计划。

9月22～24日 东京游戏展

不管PS3将于何时发售，本届东京游戏展必将成为PS3的天下。

秋季 PS3、"革命"陆续上市

冬季 三大次世代主机年末商战爆发

第三季度

（7月～9月）

7月 PS集会2006

每一年的"PlayStation Meeting"都是SCE对过去一年的成绩进行表彰，同时展望未来发展的重要会议。今年由于PS2已开始逐渐退出历史舞台，因此除了"PlayStation Award"之外，将不会再过多提及。去年的PS集会上索尼公布了多款PS3游戏，并且公布了与多家游戏开发工具供应商的合作。今年由于临近PS3的发售日，因此肯定是以PS3为核心。

PS3的首发游戏会有哪些？这个问题届时或许就有答案公布。之前有较为可靠的消息指出《战鹰》将会是PS3的首发游戏之一，索尼在多个展会上的"PS3剧场"中播放的影像也是以《战鹰》最接近实际游戏画面的感觉。《战鹰》曾是美版PS的首发游戏之一，因此成为美版PS3首发游戏之一的可能性也是非常高的。《天剑》也是最早投入开发的PS3游戏之一，从2004年开始就已经有该作的游戏画面公布，因此成为美版首发游戏的可能性也很高。EA的《拳击之夜Round 3》在今年的CES上提供了完成度相当高的DEMO，应该将会是PS3的首发游戏之一。此外在X360首发时全面出击的《FIFA》、《NBA Live》、《麦登NFL》、《泰格·伍兹的PGA巡回赛》等体育游戏系列也极有可能成为美版首发游戏。日版最有可能的首发游戏则是Koei的《Fatal Intertia》，不过其号召力毕竟有限。据传在PS3的日版首发游戏中还有《铁拳TT2》、《仁王》、《装甲核心4》和《大众高尔夫5》。



▲"PS3剧院"内曾经播放了应该取材自实际游戏画面的《战鹰》。

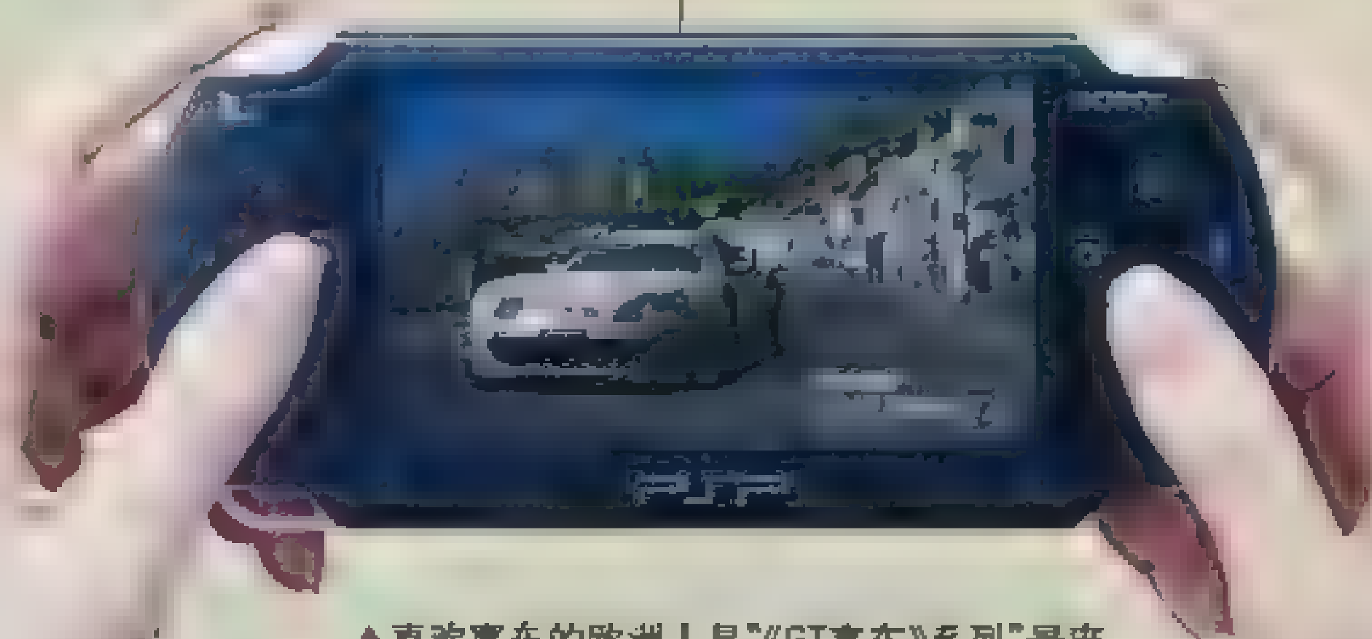


《大逃亡》新作

8月 德国莱比锡游戏展

欧洲游戏业2005年在逆市之中仍保持高速成长，在三大市场中最具潜力。欧洲人对PSP尤其钟爱，2005年PSP在英国发售不到4个月就卖出了一百多万台，其首周18.5万台的销售成绩创造了英国游戏史的奇迹。莱比锡游戏展是欧洲最大的游戏展，去年微软在该展会上大出风头，索尼却非常低调。由于PSP在欧洲的热销，SCEE可能会在本届展会上公开一些PSP相关的重要消息。最近有传闻2006年索尼的PSP销售目标是2000万台，若此消息属实，2006年索尼在PSP的市场战略方面必有大动作。自从2004年12月发售以来，PSP还未出现销量过百万的游戏，多数PSP游戏都是移植作品。虽然也不乏《横行霸道 自由城故事》等大作，但制作水平明显无法满足玩家需求，读盘时间太长、残影严重等问题仍未得以解决。这些都让人想到了PS2发售初期存在的诸多问题。《GT赛车3》是PS2游戏步入成熟的标志，PSP版的《GT赛车》新作也有可能肩负起同样的重任。2006年，索尼可能会以《GT赛车》为代表，发动一轮强大的软件攻势。

欧洲对于PS3的发展意义重大，用来展示PS3性能的重点大作如《杀戮地带2》、《大逃亡》新作等都是出自欧洲的游戏制作室，不过欧版PS3估计要延到2007年发售。



▲喜欢赛车的欧洲人是"《GT赛车》系列"最庞大的潜在市场目标。

9月 东京游戏展

东京游戏展是每年年末商战的前哨战，由于今年年末PS3和革命应该都已经在日本上市，今年的东京游戏展将会成为次世代主机大战的重要战场。X360在日本的首发惨败，《死或生4》据称只拉动了一万多台的主机销量，远远没有达到微软的预期。《九十九夜》等游戏的号召力恐怕也不足以大幅提高主机销量，对日本玩家最有吸引力的还是坂口博信的几款RPG。《失落的奥德赛》预计将会延期到2007年发售，2006年日本的X360头号大作将会是《蓝龙》。为了对抗PS3的攻势，微软可能会以《蓝龙》打头阵，搭配X360的首次降价发动在日本的第二轮攻势。

索尼在历届东京游戏展上都设置有庞大的展台，去年最吸引人的是PS3剧院，今年将会是PS3游戏的试玩区。不过届时PS3可能已经发售，因此索尼还要有足够震撼力的大作公布才能拉动人气。Namco、Capcom、Konami、Koei等公司的看家大作都已相继公开，剩下最让人关系的就是Square Enix。北濑佳范早已率领制作团队投入《最终幻想XIII》的开发，堀井雄二也曾透露《勇者斗恶龙IX》已投入初期开发，《最终幻想XIII》在2006年内公布的可能性极高。

任天堂去年仍然没有正式参展，不过"革命"控制器的公布却成为TGS2005的头条新闻。今年任天堂估计也不会打破惯例，不过势必会以某种方式吸引媒体的注意。跳过了整个NGC时代的《马里奥128》是否会成为任天堂带给玩家的惊喜呢？宫本茂已经确认该作转移到"革命"平台，这款已经开发了6年多的游戏或许将成为"革命"的首发游戏之一。此外，任天堂曾明确表示GBA与NDS业务是互相独立的，因此走传统掌机路线的GBA2或许届时将会揭开神秘面纱。

各第三方厂商的举动也非常值得关注。去年Square Enix在TGS上的展台小得令人发指，今年实在是有必要大搞一番。PSP的《最终幻想VII 危机之源》、传说中的《最终幻想VII》PS3重制版、《最终幻想XIII》……Square Enix的一举一动都令人期待。在游戏试玩版方面，Konami的《潜龙谍影4》和《胜利十一人》次世代新作、Capcom的《生化危机5》和《鬼泣4》、Namco的次世代《铁拳》新作和"传说"小组打造的X360 RPG新作、Koei的《真·三国无双》新作等可能将会全面登场。



▲《FFXIII》的画面真的可以达到《FFVII AC》的水准吗？

第四季度 (10月～12月)

10月 美国秋末商战开始

10月31日的万圣节是美国秋末商战的开始，而在此之前一周就会陆续有顶尖大作发售。2001、2002和2004年的北美10月份大作一直都是“《横行霸道》系列”正统续作，2005年由于PSP的《自由城故事》销量不佳而导致Take-Two业绩遭到严重打击。2006年10月预计将会有PS2版《自由城故事》推出，不过单靠这样一款移植游戏显然是不够的，由于PS3发售初期主机普及率肯定无法满足《GTA》的需求，Take-Two可能会借助次世代之际打造全新品牌。

微软的年末商战最让人关注的就是《战争机器》和《光环3》，不过将这样两款FPS大作放在同期发售显然是不明智的。《光环3》作为微软的战略性大作可能会在《战争机器》之前推出，并且该作的发售可能会伴随着X360的首次降价，成为微软年末商战的最大筹码。索尼PS3的缺货在所难免，CELL和蓝光光驱的生产能力不大可能满足北美市场的巨大需求。索尼没有必要为北美首发准备过于庞大的游戏阵容，关键在于在其后提供稳定的大作阵容。索尼的当务之急是尽量扩大生产能力，避免玩家在严重缺货的情况下转投X360。相比之下，“革命”的生产能力将不会受到太大制约，在美国家用机市场长期处于劣势的任天堂需要拿出有足够号召力的大作。预计将于夏季发售的《塞尔达传说 含光公主》若是真能如传闻般对应“革命”控制器应该可以起到很好的促销作用，不过最重要的仍是专门为“革命”打造的《马里奥》相关游戏。宫本茂已经很久没有推出新作，目前应该是在全力开发“革命”的《马里奥128》。马里奥在北美的影响力仍然极其强大，《马里奥聚会7》是2005年末北美最畅销的游戏之一。要扭转其在家用机市场的低迷局势，任天堂必须赶在2006假期内推出《马里奥128》。



▲任天堂的主机首发必须要有《马里奥》保驾护航。

11~12月 次世代圣诞商战

经过2005年底和2006年初的大作攻势之后，PS2上已经没有多少值得关注的大作，2006年的圣诞商战将完全是掌机以及次世代游戏机的天下。PS3若是于夏季在日本发售，圣诞商战就是至关重要的第二波攻势。X360计划在2006年内突破1000万台的出货量，微软必须在PS3全球上市之前站稳脚跟。目前看来，微软想要在PS3于日本上市之前扭转颓势可能性极低，PS3在日本发售后必定以绝对优势席卷市场。2006年的圣诞商季对于日本Xbox事业部将会是极为艰难的时期，除了《蓝龙》及可能的降价举措外，X360的外接HD-DVD播放器也可能在这一时期上市。



2006年的圣诞商季对任天堂来说可能是一个反攻的大好时机，NDS的异质战略已经在日本取得巨大成功，“革命”的潜在市场相当庞大。任天堂近年来在市场宣传上不吝重金，“革命”也将会走上与NDS一样的开拓新玩家群体的道路。2006年的圣诞商季期间，任天堂邀请顶尖明星出演的广告将会覆盖全日本。PSP与NDS的掌机大战也将会进入成熟期的超大作互攻阶段，索尼对于PSP长期缺乏大作的局面不可能永远保持沉默，除《GT赛车》外，SCE很有可能拉拢Square Enix推出PSP版《勇者斗恶龙》新作或者移植作品。而NDS在2005年10月公布的一百多款NDS游戏也将会陆续推出。



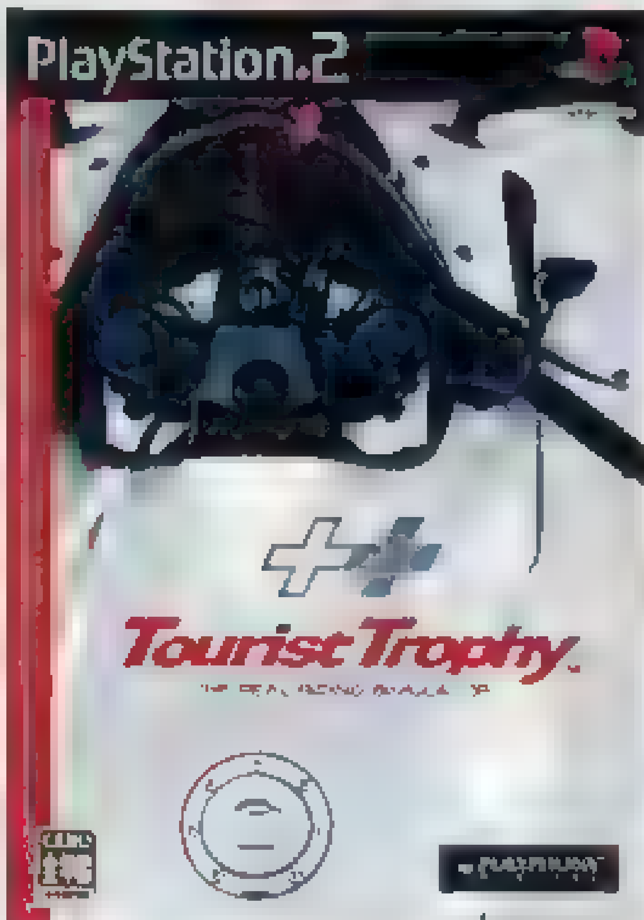
▲《蓝龙》可能会成为2006年X360日本年末商战的杀手锏。

2006年期待大作

2月

日期	游戏	平台	厂商
2月2日	《摩托浪漫旅》	PS2	SCEJ
2月9日	《死魂曲2》	PS2	SCEJ
2月16日	《怪物猎人2》	PS2	Capcom
2月23日	《Over G》	X360	Taito
2月23日	《幻想水浒传V》	PS2	Konami
2月23日	《绝体绝命都市2》	PS2	Irem
2月28日	《24》	PS2	SCEE
2月28日	《黑煞》	PS2/Xbox	EA

《摩托浪漫旅》





《黑煞》

3月

日期	游戏	平台	厂商
3月1日	《幽灵行动 尖峰战士》	X360	Ubisoft
3月2日	《女神侧身像 蕾娜斯》	PSP	Square Enix
3月2日	《圣剑传说 玛娜之子》	NDS	Square Enix
3月7日	《教父》	多平台	EA
3月7日	《未名传奇 机密战士》	PSP	SCEA
3月16日	《最终幻想XII》	PS2	Square Enix
3月20日	《银河战士Prime 猎人》	NDS	任天堂
3月23日	《皇牌空战 零》	PS2	Namco
3月23日	《真·三国无双4 帝国》	PS2	Koei
3月28日	《达斯特》	PSP	SCEA
3月30日	《梦幻之星 宇宙》	PS2	Sega Sammy
3月内	《战国无双2》	PS2	Koei
3月内	《分裂细胞 精华》	PSP	Ubisoft

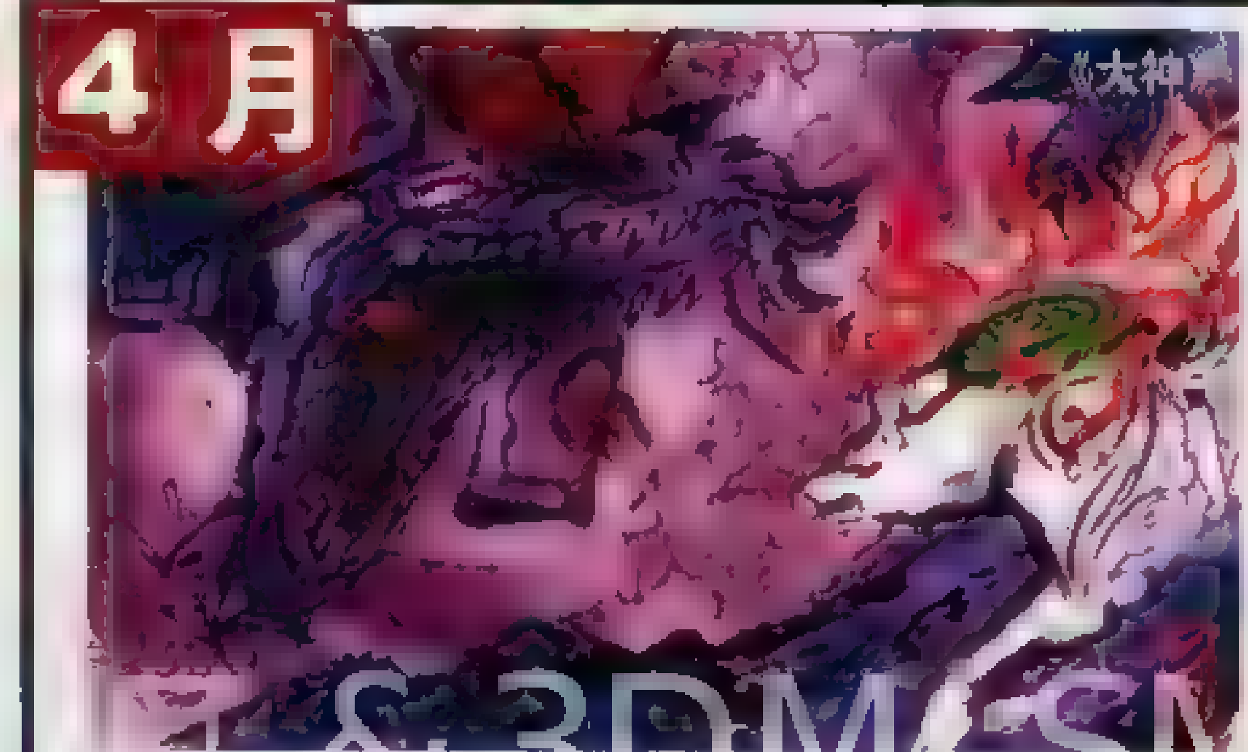


《战国无双2》

《最终幻想XII》



4月



《大神》

日期	游戏	平台	厂商
4月1日	《古墓丽影 传奇》	多平台	Eidos
4月20日	《大神》	PS2	Capcom

2006年第三方动态

Square Enix

2005财年Square Enix有《王国之心2》、《最终幻想XII》等大作，在经营业绩上应该不会令人失望。然而从Square Enix已知的游戏阵容来看，2006财年除了《最终幻想XII》美版和欧版之外，并没有多少可以提升业绩的大作。此外，今年3月之后，Taito将正式成为Square Enix的子公司，而这家老牌厂商最近几年又是亏钱大户，Square Enix要实现当初合并时定下的目标就必须要有更多重量级大作。除了《最终幻想VII 危机之源》、《女神侧身像 西尔梅娅》、《圣剑传说4》等作品外，Square Enix应该还会有新的惊喜公布，并且最有可能的对应平台应该仍是PS2，毕竟这才是最有销量保障的选择。



▲动画版《最终幻想VII 最后命令》似乎与《危机之源》有着莫大的关联。

Namco Bandai

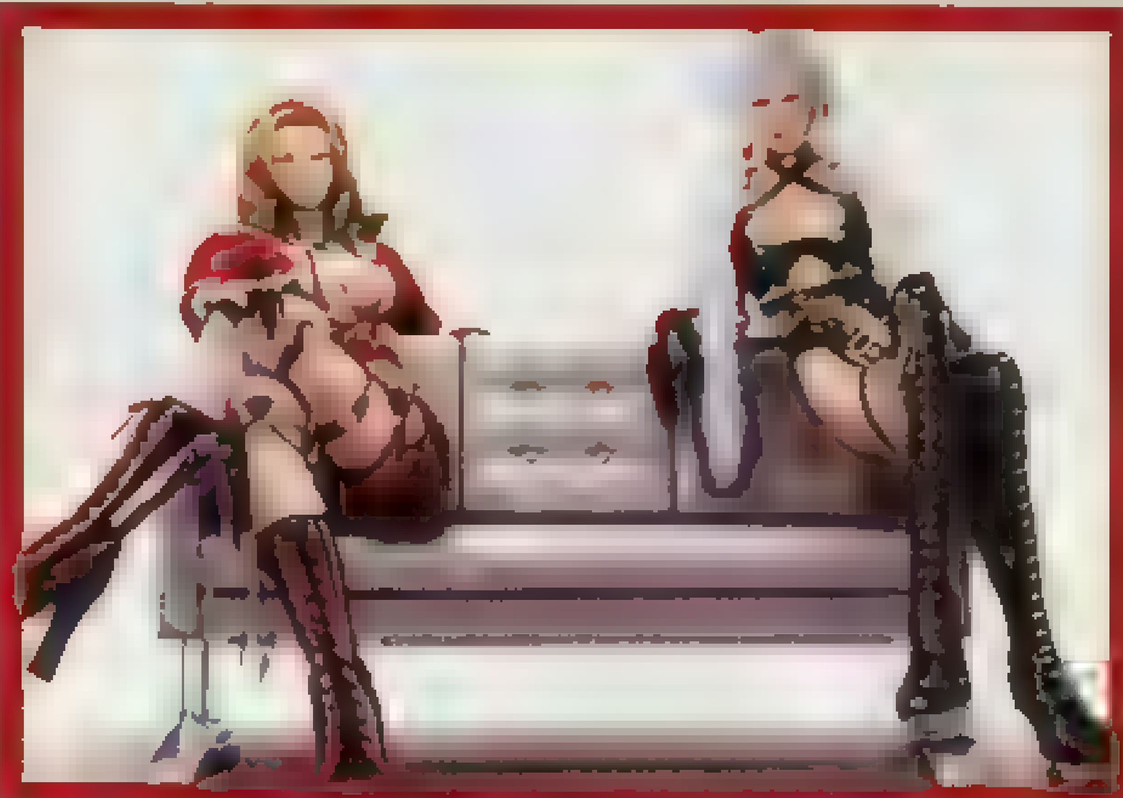
从3月31日之后，Namco与Bandai的游戏部将正式合并为Bandai Namco Games，这家公司96%以上的员工都是来自原Namco游戏部，Bandai游戏部整合的最大意义就在于提供大量知名动漫作品的游戏制作权。今后以高品质游戏著称的Namco将成为日本最大的动漫游戏开发商。"动漫游戏就是用原作名气骗钱"的传统观念或许将从此成为过去，各种知名动漫角色在Namco经典游戏系列中露面的频率将逐渐提高，今后的《铁拳》、《灵魂能力》等游戏中或许将会充满我们耳熟能详的隐藏角色。合并之后的游戏部年营业额将会超过1000亿日元，大致相当于要卖出2000万套游戏。要达到这样的业绩，海外市场的开拓至关重要。Bandai Namco的目标是海外与日本的收入比例达到1：1。目前Namco正在积极开拓欧美市场，《地狱之门 伦敦》、《战锤》、《史努比》等游戏的销量将是其下一发展阶段成功与否的重要标志。



▲《暗黑破坏神》制作人开发的《地狱之门 伦敦》是Namco开拓欧美市场的重要作品。

Tecmo

由于主机销量有限，《死或生4》在日本的销量不高，不过在美国长期占据销量榜首，很有可能成为X360的首批百万大作之一。不过在Xbox时代惊艳绝伦的Team Ninja进入X360时代后似乎达到了技术瓶颈阶段，《死或生4》的画面并没有像它的前辈那样迎来一片赞叹之声。不过可能会在2006年内推出的《忍者龙剑传》新作和《DOAX2》仍将是Tecmo的主力。



EA



▲EA的总部就像个大学校园。

过去的几个月时间里，EA的股价缩水了不少。作为全球最大的游戏软件商，EA有着最庞大、类型最广泛的游戏阵容，因此EA的业绩波动最能体现游戏业的整体发展趋势。2005年末EA的业绩因为整个游戏业的不景气而遭到影响。不过EA毕竟在全球软件公司利润排行榜上排行第三，仅次于微软和任天堂。轻微的市场波动不会对EA的发展造成太大影响。EA很少自己打造新品牌，现有的多数游戏品牌都是通过收购获得。2006年，这只游戏业的巨鳄不知又将看上哪些猎物呢？

Take-Two

过分依赖《GTA》的Take-Two是一家头重脚轻的公司，失去了《GTA》的财年将是难熬的。为了摆脱这种现状，Take-Two设立了2K Games，用《GTA》的利润打造新品牌。不过在短期内，要想做出一张好看的财务报表，Take-Two仍然只能依靠《GTA》。2006年对于"《GTA》系列"将是尴尬的一年，PS2移植版《自由城故事》不可能有太高销量，即便加上将于年内推出的PSP《GTA》新作也不可能达到《圣安德里亚斯》的销量，Take-Two需要寻找新的亮点。

春季

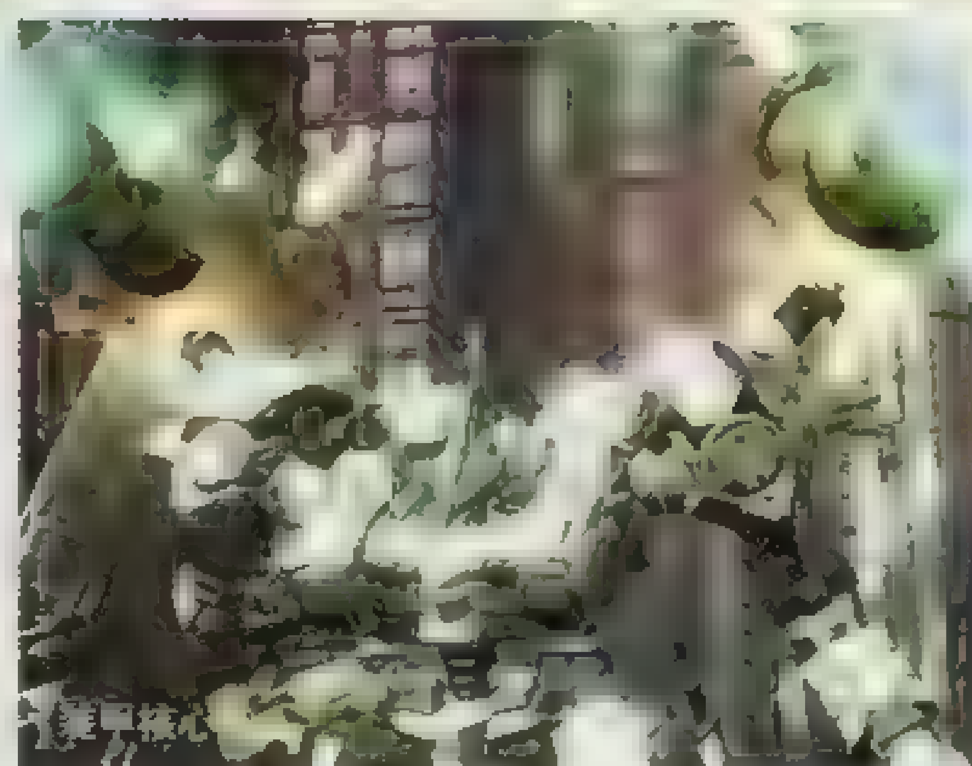
游戏	平台	厂商
《塞尔达传说 含光公主》	NGC	任天堂
《Mother 3》	GBA	任天堂
《伊苏 战略版》	NDS	任天堂
《天诛DS》	NDS	From Software
《格斗之王 最强冲击2》	PS2	SNK Playmore
《少年洋格斯》	PS2	Square Enix
《樱大战1&2》	PSP	Sega Sammy
《天外魔境 自来也》	X360	Hudson
《分裂细胞4》	多平台	Ubisoft
《丧尸围城》	X360	Capcom
《风雨传说》	NDS	Namco

塞尔达传说 含光公主

分裂细胞4



《风雨传说》





夏季

游戏	平台	厂商
《达芬奇密码》	多平台	Take-Two
《仁王》	PS3	Koei
《装甲核心4》	PS3，X360	From Software
《Prey》	X360	Take-Two
《潜龙谍影 B.D.》(暂名)	PSP	Konami
《超人归来》	多平台	EA
《真·三国无双DS》	NDS	Koei
《异度传说I·II》	NDS	Namco

Capcom

Capcom的上一财年终于扭亏为盈，实现了36亿日元的净利润。虽然《生化危机4》转投PS2等事件令其蒙上了不义之名，不过商业利益毕竟才是最高准则，Capcom已经用实际业绩证明了他们的经营方向。今后Capcom会更为合理地为各个平台安排适合其主要玩家群的游戏。对应PS3和X360的《生化危机5》虽然已公布很长时间，不过2006年内恐怕仍然无法推出。有望于年内发售的游戏中，稻船敬二领衔制作的X360游戏《丧尸围城》和《失落的星球》都非常值得关注。



▲根据之前的经验，我们现在看到的《生化危机5》不见得就是真正的《生化危机5》。

Activision

Activision的经营理念与EA非常相似，不同之处在于Activision对于游戏的发售档期安排更有耐心。《毁灭战士3》之类延期严重的游戏对于EA来说是难以想象的。Activision可以容忍合作开发商因游戏品质而导致的延期，这使其赢得了不少铁杆游戏玩家的敬重。Activision的年现金流增长率达5倍以上，直线增长的现金流量使其可以全力投入新品牌的打造。而次世代主机的发售初期是打造新品牌最理想的时机，Activision要想与EA并肩而立，就必须借助次世代的契机扩充自己的大作阵容。



▲《使命召唤2》很有希望成为X360的第一款百万大作。

Konami

集团改组之后，Konami原来的5大部门整合为3大部门，游戏部门进一步扩充为“数码娱乐部门”，涵盖了电视与电脑游戏、玩具与休闲、网络以及多媒体部门。核心游戏业务改组的最大特点就是将日本、北美和欧洲的游戏开发部合并为一个整体，进一步体现了Konami全球化发展的战略方向。由于之前的多起合并案，如今Konami在日本的整体规模和游戏业务规模都已经从老大的位置退到第三名，其纯游戏业务也落后于Square Enix和Bandai Namco。之前有传言称Konami可能会与Capcom合并，从而重新跃升为日本头号游戏软件商。不过二者的业务重叠部分太多，即使合并也不见得是件好事。

Sega Sammy

世嘉与Sammy合并后，贫困的苦日子总算熬到了头。2006年，Sega Sammy将继续其多元化发展的脚步。世嘉对于中国游戏市场、网络游戏和街机游戏都十分重视。2006年，《莎木Online》将会在中日韩三国陆续推出，世嘉在中国的游戏业务将全面展开。在电视游戏业务方面，有了Sammy的资金后援，世嘉的次世代技术研发已经取得可喜的成果。《VR战士5》、《合金猎犬》、《索尼克》等次世代游戏的技术都十分突出。不过在退出硬件市场后，世嘉的游戏一直都没有什么好名声。为了重现其在家用机市场上的辉煌，世嘉需要借助次世代之机，在Sammy的支持下打造真正的顶尖大作。

Ubisoft

自从EA收购育碧19.9%的股份以来，育碧的股票涨势几乎从未停止，过去的一年时间里，育碧的股价已经涨到2.5倍。过去几年内，凡育碧发行的游戏几乎每捧必红。《分裂细胞》、《波斯王子》、《幽灵行动》、《彩虹六号》、《孤岛惊魂》……从《雷曼》起家的育碧已进入全球十大第三方游戏软件商之列。2006年育碧将迎来20周年诞辰，蒙特利尔制作室正在从1000人扩张到2000人。育碧成为欧洲头号游戏软件商的目标正在稳步实现中。



▶新公布的《分裂细胞 双重间谍》画面中出现了上海夜景。

Koei

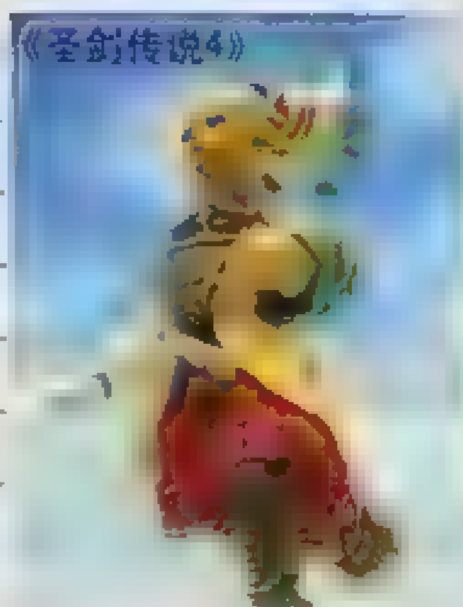


PS2时代造就了Koei的成功，2006年，Koei在次世代之争中也明显倾向于PS3。Koei早已投入PS3的软件技术开发，去年的PS集会上公布的《真·三国无双》Tech Demo显示了Koei的研究成果。Demo中关羽的多边形数高达150万个，是多数PS2游戏的200倍。不过在PS3时代，仅依靠“《无双》系列”是不够的，《仁王》与《百年战争》都是Koei重点打造的全新系列，其意义等同于PS2时代的《决战》和《真·三国无双》。

◀《仁王》有望成为PS3的首批游戏之一，并且很有可能像当年的《决战》一样成为首批最畅销的日版PS3游戏之一。

秋季

游戏	平台	厂商
《胜利十一人》新作	PS3/X360	Konami
《口袋妖怪 钻石&珍珠》	NDS	任天堂
《天诛360》	X360	From Software
《最终幻想III》	NDS	Square Enix
《圣剑传说4》	PS2	Square Enix
《索尼克》(暂名)	PS3/X360	SEGA



《圣剑传说4》



《最终幻想III》

冬季

游戏	平台	厂商
《失落的星球》	X360	Capcom
《蓝龙》	X360	Microsoft
《鬼屋魔影5》	PS3 X360	Atari
《ASH》	NDS	Mistwalker
《最终幻想VII 危机之源》	PSP	Square Enix
《女神侧身像 西尔梅娅》	PS2	Square Enix
《战争机器》	X360	Microsoft
《光环3》	X360	Microsoft



《战争机器》 《蓝龙》



被遗忘的神明 ——古埃及诸神与传说

特稿

文 幻化成风

宗教概述

古埃及宗教典籍分为三大部咒语，现代学者们将其仔细组织，分装成正规的卷册。它们是古、中、新三个王国的产物。首先是《金字塔文本》，刻于第五六王朝皇家金字塔壁上。国王的墓室中布满了这些咒语，许多可以上溯到王朝前期。

象形文字中所出现的生物都被书记官损坏或是刻上刀痕，以便阻挡它们会给死者带来任何不良影响。其次是《棺椁文本》以传统的方式刻于第一中期和古王国时期棺椁的内壁上。再次，就是所谓的《亡灵书》。到新王国时期，这些文本中的咒语被写在纸草上，放于棺椁之中，以便用它指引亡灵顺利到达冥界。其他的重要典籍还有《门之书》、《二途之书》、《开口之书》。

古埃及人相信，世界有始无终，世界原是一片混沌，经创世神的创造和整顿，世界才开始存在。古埃及人坚信，万事万物都循环往复，世界永恒不变。古埃及人的时间观偏重未来，因为无尽的世界正等着他们去享受。那么，神用什么创造了世界？对此，古埃及人有几种说法。一是认为，神从叫做努的原始海洋中取材创造世界；又有解释说，在远古圣水努中浮出一个金蛋，太阳神从蛋中脱壳而出，然后创造了生命；还有人说，太阳神（阿图姆）来自荷花，荷花又来自原始海洋。根据赫利奥波利斯的宇宙起源说，整个世界原是一片叫做努的混沌之水。万物生灵之躯都蕴含在圣水努之中。它深不见底，无边无际。从圣水努中浮出一座山，这座山被神称为"Ben-Ben"，阿图姆神便站在这座山上升出水面。阿图姆呼吸和咳嗽时诞生了一对孪生子：空气神苏和云雨、水汽女神泰芙努特。苏与泰芙努特生下大地之神盖布和天空女神努特。努特和盖布又最后生出奥西里斯、伊西斯、赛特和奈芙蒂斯。

阿图姆、苏、泰芙努特、盖布、努特、奥西里斯、伊西斯、赛特和奈芙蒂斯后来被称为九神会、九柱神或者阿努众神。古埃及人又从阿努众神中进一步把宇宙描绘成是空气神苏双手托着女神努特，下面躺着地神盖布，努特的双手双脚分别和地神的手脚相触，女天神的左右上方居住着考神，星星在努特身上运动的世界。

宗教圣地 阿努 Anu

阿努的希腊名字叫做"赫利奥波利斯"，或被翻译为"安"、"阿文"或"柏斯－舍姆斯"，而最后只有阿努这个名字才算得上是真正从埃及文翻译的。它也是指下埃及的一个省会。阿努的别称是"太阳的住所"，也许从很久以前，阿努城便与太阳有着内在的联系。早在公元5世纪，那里的祭司已经广泛地传播他们地信仰，在全埃及拥有很多地追随者。阿努聚集着亡灵地自然之躯，因为亡灵们都向往来到阿努。在这里，亡灵可以复归到自己地自然之躯上得到再生，他们还可以得到神灵地保佑，并不必为缺乏食物而担忧。

诸神



■作为埃及最古老的神明之一，埃及的诸多法老都将自己比作太阳神的化身。

太阳神

太阳神一共有3个形态，拉神、暮之太阳神阿图姆(Atum)、朝之太阳神阿吞(Aton)。太阳就是拉的整个身体，或者仅仅是他的眼睛。拉在清晨的时候叫做阿吞，而在黄昏的时候叫做阿图姆。后来他又与荷鲁斯相融合。

拉 Ra

拉(Ra)，有时也拼作Re或Rah，古埃及赫利奥波利斯的太阳神。从第五王朝开始，他与底比斯神阿蒙结合在一起，成为埃及神系中最重要的神。十多个世纪以来，拉一直是埃及的最高神，直到埃赫那顿(即阿蒙霍特普四世)的宗教改革，阿吞神以外的崇拜都受到禁止。后来，对他的崇拜与赫里沙夫结合在一起。拉是一位自我创生的神，他由原初之水或一朵荷花中诞生。他创造了苏和泰夫努特，用阴茎的血液创造了胡和希亚，并用泪水创造了人类。拉每晚在赛特和迈罕的护卫下乘船游历阴间。在这段旅程中，他以阿夫拉或埃弗拉的形象出现。阿蒙-拉的身份同宙斯和朱庇特一起受到希腊人和罗马人的认同。希腊人甚至赋予了埃及的底比斯城"宙斯之城"的名字。埃蒙-拉有时具有凤凰的形象。

拉的象征是一轮金色的圆盘，或是一个中间带有一个点的圆圈的符号。

阿图姆 Atum

阿图姆应该是众神中最悠久的神。他原本是创世之神，但后来随着拉神的崇拜逐渐被取代，他的神纪也都大多归在了拉的名下。但在赫利奥波利斯的创世传说中阿图姆仍然是创世大神。在许多祭司的记载中他仍然被尊为九柱神之首。但是从太阳神的角度来考虑的话，应该说阿图姆和拉是同一个神，人们常常认为阿图姆是拉的一个形态，或是说它们同是太阳神这一意象的不同形态，因为它们同可以看作是太阳神，所以有了拉-阿图姆这样的组合名字，拉与阿图姆融合时代表了最至高无尚的"万神之神"，当然这是在太阳神的崇拜时期，在阿蒙神的崇拜时期"拉"便用来与阿蒙神连用，阿蒙-拉。

阿图姆常被表现为黑公牛莫努尔的形象。他具有蛇，蜥蜴，甲虫，狮子，公牛和姬蜂的外形。

阿吞 Aton

只是到了新王国时期才受到崇拜的神。他被新王国的阿赫那顿奉为绝对的、惟一的神，由太阳圆盘表示。从圆盘上射出的光普降到人的手上。阿吞神无处不在，给万事万物带来生机。

拉的冥界之旅

太阳神拉乘坐太阳船载着其他侍奉他的神明，每天从天空划过。夜晚，在他到达西方的天空后，他会以另一种形态进入图阿特(冥界)，翌日再变回原来的模样重新出现在天空。他会为图阿特的亡灵带去空气、光明、和食物。古埃及的丧葬文中是这样描述拉的图阿特之旅。太阳神到达图阿特西方的门厅后，掌管太阳船的大神便劝告太阳神直接进入图阿特。太阳神立刻变成一头人首山羊，此时的太阳神被叫做"阿夫拉"(下文中将一直使用这个名字)，以便能安全的通过**奥西里斯**所掌管的亡灵世界。当太阳神到来时，众神会为他高唱赞美诗，蛇神会喷火为领航神送来光明。阻挡道路的神灵打开所有的门，阿夫拉在图阿特的河面上前进，船身射出的光芒照在亡灵身上，让他们慢慢苏醒。当阿夫拉太阳神到达图阿特第二境域"乌纳斯"的入口时，所有的神灵便离开他，各自回到住所，静等翌日夜晚阿夫拉再次来临。

图阿特的第二境域被包围在奥西里斯科衡堤王国内，还包括阿比多斯一带，阿夫拉来到这里时奥西里斯便会让他的随从去领航。在这里阿夫拉会与"乌纳斯"的亡灵们对话，接受他们的祈祷和祭品。第二境域称作勒特勒卜阿科荷普拉特。这里的河流上全是奥西里斯特制的船支，河流的源头便是奥西里斯的宝座。河流两岸散布着小神灵，他们负责把被判死刑的亡灵放入火中并守候着防止他们逃逸，让太阳神继续航行。小神灵因此可以从太阳神那里取得食物作为报酬，并暂时摆脱黑暗。但当阿夫拉离去，他们又回到黑暗之中，并开始哭泣，祈祷阿夫拉翌日再次来临。

离开奥西里斯王国，太阳船将向北驶向第四境域舍科王国(舍科Seker代表普塔Ptah的族神，后来便演变为孟斐斯的死亡之神)。阿夫拉在此会陷入困境，因为这里没有河流，他的船支便没有了用处。这里四处都是山丘、岩砾和沙漠，长着翅膀的三头巨蛇四下横飞，猛兽随处出没。但这里又是阿夫拉的必经之地，于是他在这里诵念咒语将船引向地下通道，或者干脆在天空飞翔，直至舍科王国北部外的水域第六境域的入口(舍科王国包括了第四、第五境域)。

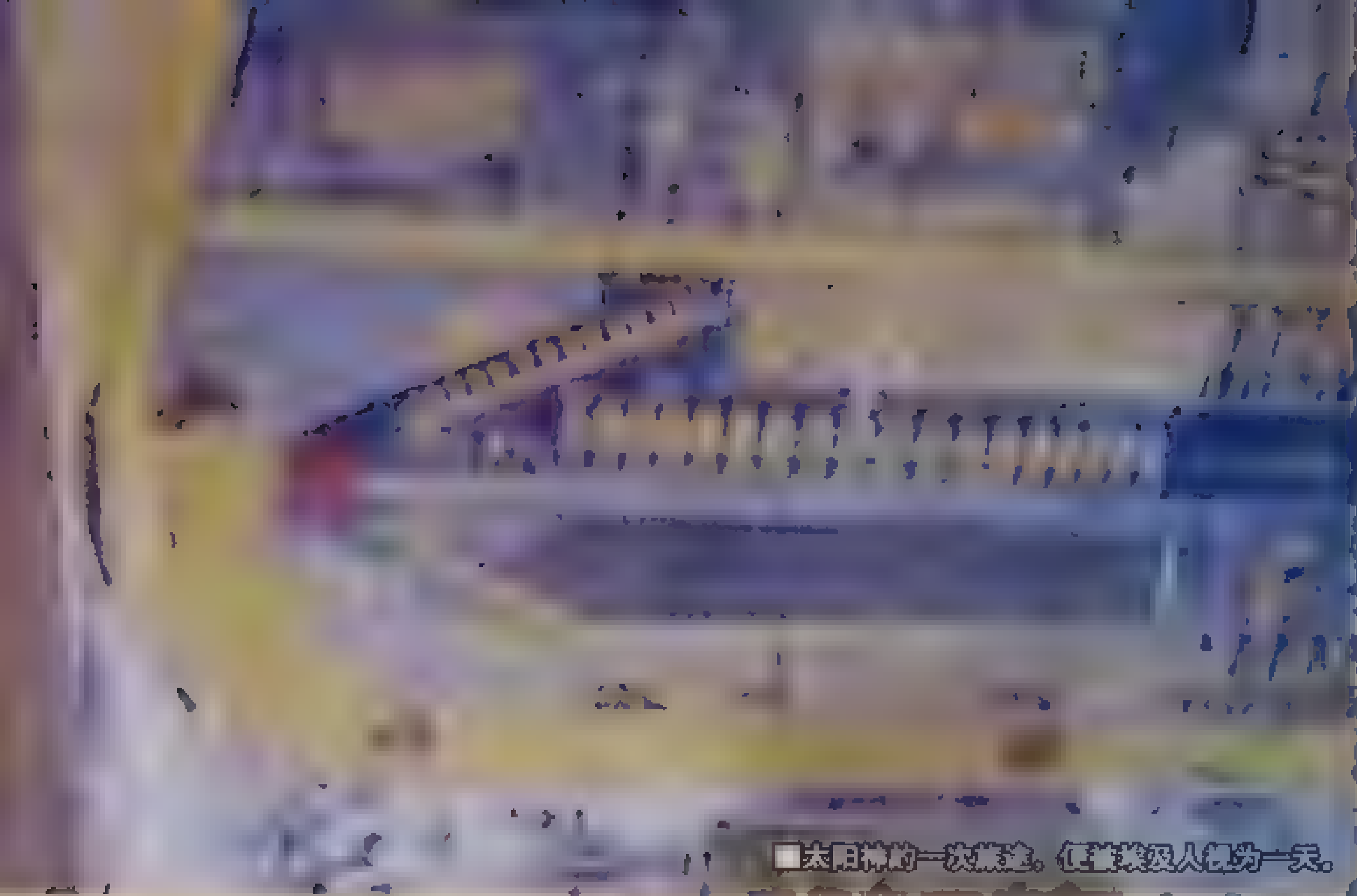
第六境域是埃及国王胡夫的亡灵住所。阿夫拉来临时招呼众神，让他们除掉阿普卜。作为回报，他向众神馈赠祭品。随后，阿夫拉的行程向东拐去，走向太阳升起的群山。第七境域称作"隐形境域"，西斯等众神会在这里也加入了他的行列，太阳船来到没有阳光的沼泽地，路被一条叫"阿匹卜"的巨蛇拦住，它躺在长长的沙堤上，两位大神拔刀将蛇头和蛇尾砍伤。阿夫拉继续前行进入图阿特第八境域。他要经过一些圆形之地，每至一处，他要向里面的神灵问好，他们给予回答，声音各式各样，有的如猫叫，有的如鹰叫，有的如蜂鸣，有的如人泣。然后驶入第九境域，这里阿夫拉将由12位引航神陪伴，但这些神灵握桨并不是帮他划船，而是向岸上的人们泼水。



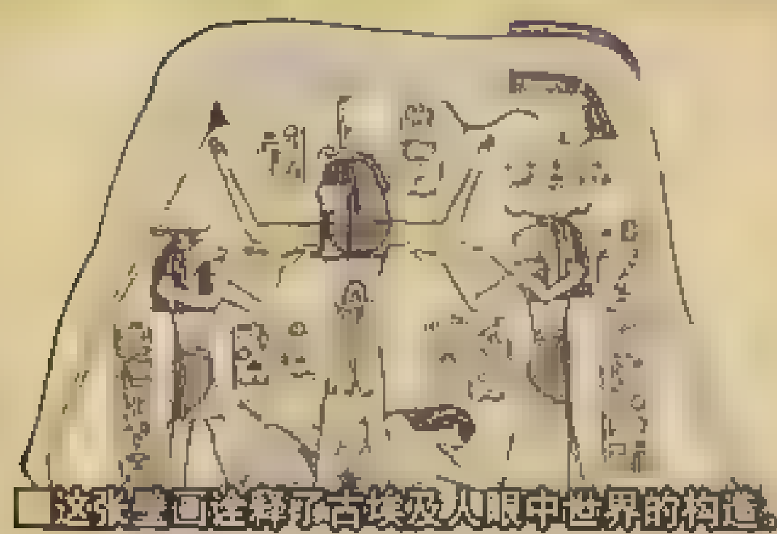
图阿特第十境域是太阳神"阿努"或"赫利奥波利斯"王国的一部分，而第十一境域则是"东三角洲"的一部分。第十境域神灵的职责是帮助阿夫拉毁敌灭尸，重塑当天出现于天空的太阳圆盘。

阿夫拉行至第十二境域时，道路将被太阳圆盘照亮，圆盘由某个大神缠绕着，他躺在船首。在这里**荷鲁斯**会指挥小神灵们焚烧敌人的尸首，当阿夫拉走过最后一个火坑时旅途便告结束。他从南至北，再转向东方，最后走向"日出峰"，此时他已到达"黑暗之终极处"，到达第十二境域末端，此处注满努圣水，**努特女神**每日清晨在努圣水中出浴。**圣甲虫科荷普拉**爬上太阳船的船首，新的太阳将在它的体内诞生。船的前方是大蛇安科荷特努与十二位阿姆科它神灵。十二神灵用绳索把船从大蛇身上拉过去，而阿夫拉则从蛇的身体中穿过，再从嘴里出来。在此过程中，阿夫拉蜕变成科荷普拉，十二神灵也随之变幻。他们将新的科荷普拉送到大神苏那里，苏将科荷普拉放在半圆形墙的开口处，此墙意味着图阿特十二境域之旅彻底结束。阳世的人们看到阿夫拉变成发光的圆盘，他干枯的躯壳便失去作用而被扔掉，神灵宣布新的一天开始了。而从冥界图阿特追随阿夫拉旅行的亡灵也开始变幻体形，[illegible]。

※上文[illegible]



■太阳神的一次旅途，便被埃及人视为一天。



■这张壁画诠释了古埃及人眼中世界的构造。

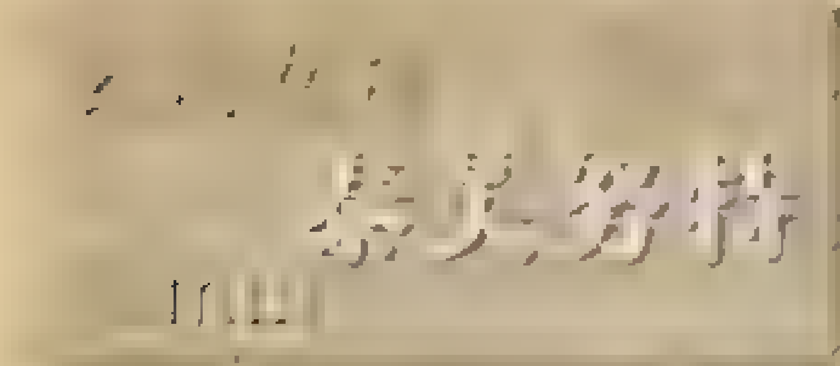


■天空女神努特的壁画。



阿努众神之一，是阿图姆咳嗽或呼吸时所创造的。在祭祀活动中苏还象征着光明、火、和一切干燥之物，这一切意象其实都是缘自于埃及大地上流动的干燥的风。他与自己的姐妹泰芙努特结婚生下努特和盖布。他站在自己的儿子大地之神盖布身上，双手举着女儿天空之神努特，将他们分开，这样天地便不再混沌，太阳神的光辉便能普照。

在绘画和文献中，他一般以人的形象出现，头戴一根或两根羽毛，手中握持权杖，有时则高举双手。苏和泰芙努特最初可能是苏丹和利比亚的神灵，后来它们被埃及人接收并移植到北部的第一瀑布地区，甚至在希腊和罗马的一些壁画中也有所表现。



埃及神话中的雨水之神，生育之神。同样她是和空气之神苏一起被创造的。她与休结婚生下了盖布和努特。有一次，泰芙努特与苏发生了争执，她一气之下离开了埃及。苏很快开始想念泰芙努特，但是她变成了一只猫，攻击一切靠近她的男人和男神。最后，图特神在乔装之下终于说服了她返回埃及。

泰芙努特一方面是水份的使者，另一方面又是阳光的化身。她经常显象为头戴太阳圆盘的母狮，或是狮首人身。泰芙努特也是对亡灵十分重要的一个神，在《金字塔文》就提到过她。她和苏各有神秘的职责：苏负责从地狱提走饥饿者，而泰芙努特负责带走干渴者。

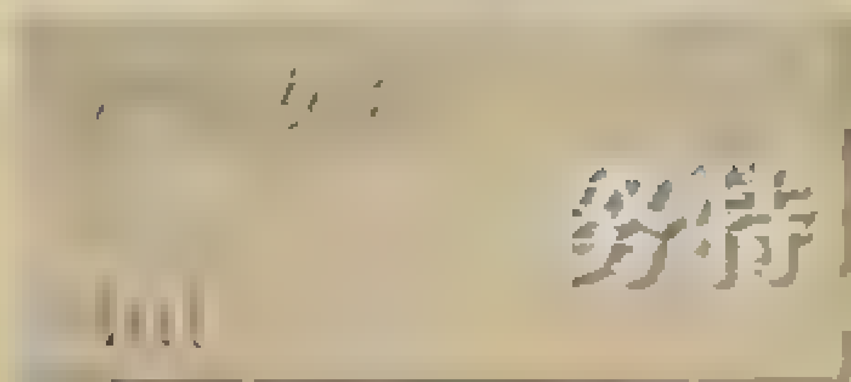


古埃及的太初地球之神、大地之神与生育之神，苏与泰芙努特的儿子，阿努众神的第四成员。古埃及的这一信仰与世界的其他地区有所不同。在其他的神话中，大地之神往往表现为女神。盖布的形象为鹅头人身，身体呈绿色或黑色，有时头顶皇冠，手握权杖；有时头上又会顶着一只鹅，据说那是他有形的血肉，因而很多地方的人们都称他为“伟大的鹅王”。人们普遍认为他所生的卵形成了地球。《金字塔文》中他又是一位死神，因为他又代表众多亡灵所居住的大地，盖布关押着邪恶的人的灵魂，使他们无法进入天堂。

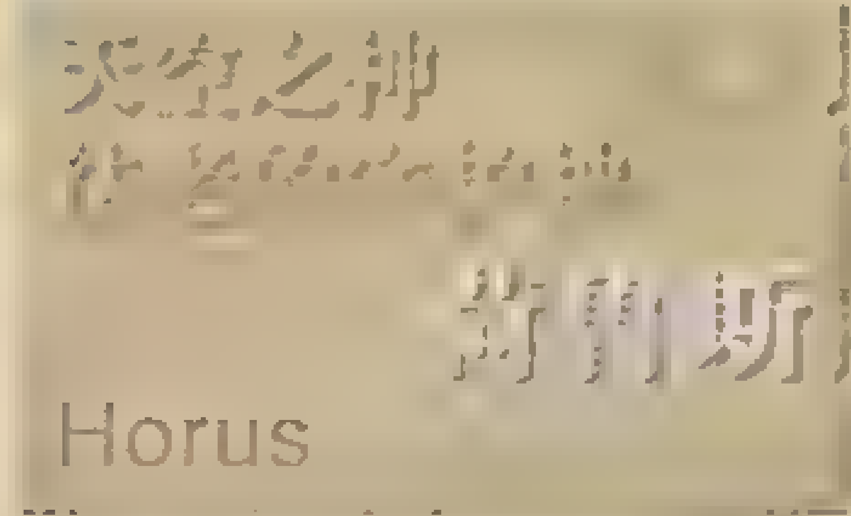
盖布与努特结婚生了奥西里斯、伊西斯、赛特和奈芙蒂斯。



□“荷鲁斯”之眼是埃及普遍认可的护身符。古埃及人相信荷鲁斯双眼各代表月亮和太阳。



埃及神话中的天空之神。努特是休与泰芙努特的女儿。有传说认为太阳神拉每晚日落后进入她的口中，第二天早晨又从她的腹中重生。她同时也如此吞咽和再生着星辰。努特同时也是死亡女神，大多数石棺内壁上都绘有她的形象。法老死后会进入她的身体，不久后便会重生，因为在古埃及人的理念中有一种“二元”的信念，他们认为冥界在天上也有它所映射的领域，有人研究后认为“猎户带”就是天上的冥界，所以天空女神也便拥有了与亡灵有关的意象。在艺术作品中，努特的形象是一位被休支撑着，以星辰遮身的裸体女性，在她(天空)的对面是她的丈夫盖布(大地)。



荷鲁斯(Horus，也作Heru-sa-Aset荷鲁-沙-阿赛特、Hrw、Hr以及Hor-Hekenu)是古代埃及神话中法老的守护神，是王权的象征。他的形象是一位鹰头人身的神祇。与许多其他神祇一样，荷鲁斯的性质以及关于他的故事和传说，一直在随着历史的发展而不断变化。可以把荷鲁斯看作是由许多其他与皇权，天空等有关的神祇组成的合并体。而这些神祇大多是太阳神。

Heru-ur是荷鲁斯最早的一个版本，他是一位猎鹰形态的造物神。他的眼睛是太阳和月亮。当新月出现时，他就成了一个瞎子。眼盲时的荷鲁斯非常危险，他有时会将朋友误认为敌人并发起攻击。孩提时代的荷鲁斯被称为Har-pa-khered(意思是“幼童荷鲁斯”，在希腊语中称作Harpocrates)，是奥西里斯与伊西斯的儿子。他被描绘成一个含着手指的裸体男孩，与母亲一起坐在一朵莲花上。这种形态的荷鲁斯是一位生育之神，他经常端着一个聚宝盆。在罗马帝国时期，Har-pa-Khered的形象广为流传，当时他被描绘为骑着一只鹅或一头公羊。后来荷鲁斯被确定为奥西里斯的尸体与伊西斯的儿子。

作为Har-nedj-itef(希腊语中叫做Harendotes)，荷鲁斯是奥西里斯在阴间“图阿特”的护卫；作为Beheatl，荷鲁斯是贝迪特，在那里他的形象与猎鹰紧密相联；而作为Chentl-irtl，荷鲁斯是一位掌管法律和秩序的鹰神。

埃及神话晚期荷鲁斯开始与太阳神拉的形象结合，尤其是在赫利奥波利斯，开始被称作Ra-Herekhty(意思是“双地平线之荷鲁斯”)、Har-em-akhet(意思是“地平线上的荷鲁斯”)、Horakhety、Harmachis(希腊语)，朝之太阳神。

荷鲁斯与赛特之间发生过一场持续了长达80年的战斗。荷鲁斯扯掉了赛特的睾丸和一条腿，而赛特挖出了荷鲁斯的左眼(从此荷鲁斯被称为“独眼神”)。荷鲁斯后来取回了他的眼睛。在奈特(Neith，司智慧及战争之神)的支持下，荷鲁斯赢得了这场战斗，成为上下埃及的统治者(也有传说荷鲁斯和赛特分管上下埃及)。荷鲁斯的四个儿子从莲花中降生，一起成长。他们分别是多姆泰夫，艾姆谢特，哈碧和凯布山纳夫。埃及人认为阿努比斯让他们四个负责役事。后来荷鲁斯让他们成为东西南北四方的保护者。通常，他们还被认为是死者内部器官的保护者。



古埃及神话中的死神，有时也被看作冥界之神。他是赛特与奈芙蒂斯的儿子。但是还有传说阿努比斯神的父亲是奥西里斯。相传，奈芙蒂斯把奥西里斯灌醉后生下了阿努比斯。另外一种说法是：奈芙蒂斯把自己伪装成伊西斯去诱惑奥西里斯，



■古埃及建筑中有许多巨大的壁画和雕塑。





■荷鲁斯是古埃及极具传奇色彩的一位法老。人们普遍使用“鹰”作为他的形象。



■阿努比斯在埃及神话中通常都是以狗头人身的形象出现。



■如今在许多埃及法老的坟墓里都放置着代表守护女神的黑猫雕塑。



■战争女神塞克荷迈特和守护女神贝斯特通常成对出现。不过与后者形成鲜明对比的是塞克荷迈特的象征物是好战的狮子。



然后生下了阿努比斯。但是大多数文献更倾向于阿努比斯是赛特与奈芙蒂斯之子。他在象形文字中的名字发音更接近"安普"。在艺术作品中，阿努比斯被描绘为一位长着胡狼头的男性，竖着耳朵，手执一根鞭子。阿努比斯最初是冥界之王，然而随着人们对奥西里斯的崇拜，他变成了看门人。作为看门人，阿努比斯的主要职责是用将死者的灵魂与玛特的羽毛在天平上对比。如果灵魂与羽毛一样轻，阿努比斯就带他去见奥西里斯，否则则将他喂给阿米特。在《亡灵书》中，他为奥西里斯的尸体涂油，用伊西斯和奈芙蒂斯编织的亚麻布把他包裹起来，并把自己的手按在奥西里斯的尸体上保护他。阿努比斯神掌管着尸体防腐的方法；他把木乃伊送入墓穴然后掌管着他们的灵魂，更重要的是他保护死者不受欺骗和保证他们能够复活。在埃及的早期历史中，阿努比斯神被称为死神。后来这一角色被奥西里斯所代替。

阿蒙

阿蒙(Ammon、Amun)是一位埃及主神，他在希腊语意为"隐藏者"。他是底比斯的地方神祇。那时底比斯还是尼罗河东岸一个不起眼的小镇，而今天这周围的区域被卡尔纳克神庙占据着。当底比斯的第十七王朝赶走了喜克索人时，阿蒙作为皇家城市的神祇被重新突出出来。第十八王朝的统治者们把军队开往边境的时候，阿蒙才开始成为埃及普遍承认的神，排挤着埃及的其他神祇，甚至走出埃及成为宇宙之神。法老们把自己的一切胜利都归功于阿蒙，并在阿蒙的神庙上耗费着财富和劳力。

阿蒙有两种常见的形象：一种是坐在王座中，另一种是站着，手持一根鞭子。国王在他面前隆重地耕耘将要播种的土地或收割成熟的谷物。他的配偶有时被称作埃奥奈特，但通常称作姆特；她长着人类的头，头戴上、下埃及的双冠。他们的儿子是孔苏(月神、医疗之神)。

太阳神拉的名字有时会与阿蒙的名字结合起来，特别是在他作为"众神之王"时。在埃及，天堂的统治权属于太阳神，而阿蒙就是最高神，阿蒙被称作"王座与两陆之王"，或者更骄傲地称作"众神之王"。



贝斯特

贝斯特(Bast、Bastet)女神通常被描绘为一个长着猫头的女神。直到公元前1000年，她的象征物才被认定为雌狮。贝斯特女神是太阳神拉的女儿。当她被描述为猫时，她就与月亮有了千丝万缕的联系，后来她的儿子Khensu被称为月神。当她以雌狮的形象示人时，又让人联想起阳光。贝斯特女神是火之神，猫之神，她保护家园和怀孕的妇女。

传说她是伊西斯的化身，也被人们称为"东方夫人 "。与此相对应的是塞克荷迈特(Sekhmet 狮首人身。战神，母狮之神)"西方夫人"。贝斯特女神的性格具有两面性，一方面，她温顺贤良，另一方面，她又勇敢而好战。她温顺的天性展现在她对家园和怀孕妇女的保护上；她好战的性格在她屠杀其俘虏时也表现无疑。朝拜贝斯特女神的中心位于三角洲东部的Bubastis 。朝拜的日子主要集中在四月和五月。著名的希腊历史学家希罗多德曾对其有过描述：当埃及人到Bubastis去朝拜时，他们的表现是这样的：男女同船，一条船上同时载有男人和女人。旅途中，一些女人唱歌，男人吹一种管状乐器，其他的人拍手鼓掌。如果途中经过小镇，一部分妇女就上岸和当地的妇女欢呼喊叫，其他人跳舞，场面十分热闹。尼罗河岸的每一个小镇都是如此。当他们到达Bubastis时，就用大量的祭品来开始他们的节日。这个时期，酒的消耗量超过了其他各段时期的总和。

塞克荷迈特

塞克荷迈特是母狮头的女神，主司战争和破坏。她是普塔哈神的妻子。她被造成拉神眼睛里的火。拉神创造她是当作武器，利用男人的软弱去攻击男人。在一次塞克荷迈特释放能量造成的极大破坏之后，埃及人惧怕她再次施行破坏，于是发展了精细的祭祀以期塞克荷迈特平息怒火。在典礼上出现了超过700尊女神的雕像。祭祀活动持续很久，埃及人对塞克荷迈特的祭祀活动似乎没有结束的一天。塞克荷迈特通常被描述成母狮头的女性，她的名字"Sekhmet"来源于"sekhem"字根，这个字代表强大、有势力和强烈。

塞克荷迈特常被认为和贝斯特女神有一样的地位。她们分别称为西方和东方的女神。她俩的头像也常为狮头。但贝斯特穿着绿色衣服，塞克荷迈特身穿红色。

索瑟

他是埃及神话中智慧和学习之神。他和妻子共生有8个孩子，其中最著名的就是阿蒙神。索瑟神被描述为长有朱鹭头或是狒狒头的人形，也许这种样子暗示着思想和理智。他手中执笔册，用来记录东西。在许多不同祭司所传承的神话中，在他还没出现前灵便潜在阿图姆的身边，帮助阿图姆创造万物众神。在创造万物时，他只要诵念咒语，一切在神脑中想象的事物都会立即变为现实。他的身上汇集了众神的优点。埃及人还将他看作科学和艺术之神，因为他拥有很多有人文特点的尊号，如"伟大的演说家"、"纸草之王"和"调色板和墨瓶之神"等。他为亡灵撰写的祭文一直保存到后代，这使他跻立于冥界的神明之中。他是一位正义与真知之神，无论他身居何方，那里必定充满正义和真知。

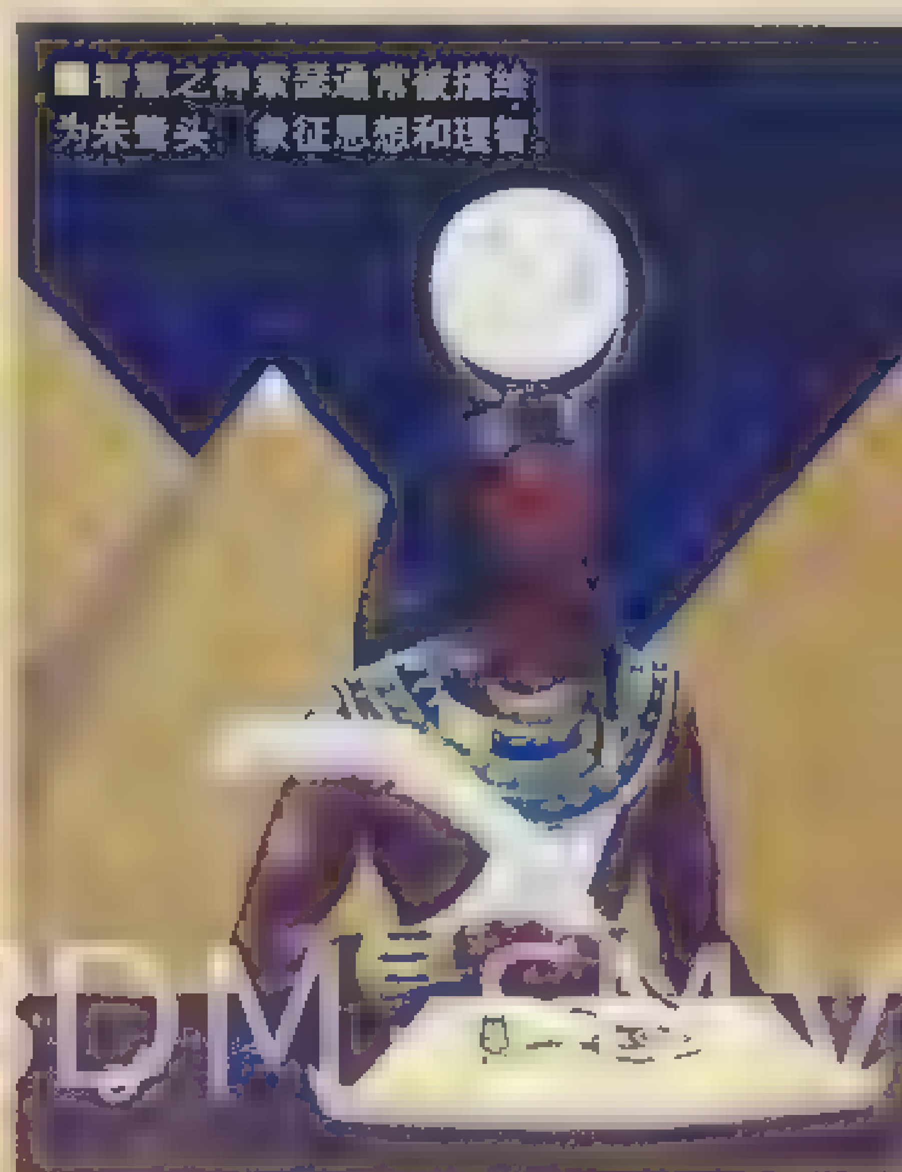
随着时间的推移，索瑟又衍生成为月神，他记录时光。他能让亡灵的躯体能够保存万年。每当荷鲁斯和赛特发生争斗时，索瑟便以判官的身份登场。埃及人认为是索瑟神发明了书写，还相信他是冥府的书写员，死亡之书就是他完成的。人们还普遍相信他发明了不可思议的与外界隔绝的神术。

在所有主要的场合中，索瑟神都可以出现，但是他通常出现在对死者的判决中。在判决时，索瑟神以狗头猿身的形象出现，他坐在天平的上方，用天平称量死者的心脏来决定死者生前是否光明正直。

玛特

她是与索瑟对应的女神，也是一个极其古老的神灵，一般认为她是拉的女儿。在埃及的经文中，玛特的本意是"真正、





■智慧之神索瑟通常被描绘为朱鹭头，象征思想和理智。







壁画中右侧的这位就是奥西里斯。



伊西斯是广受埃及人尊重的女性神明。





赛特自从背叛了奥西里斯后就遭到埃及人的遗弃。

正确、正当、真实的、正义的、公正的、不可改变的”。玛特被认为是正义之神、是天国的法律女神。她的显像为少女，头上装饰着羽毛，一手握持权杖，一手握持金叉。审殿会出现两个玛特女神，其象征是：一个为法规的化身，另一个是公正的化身；或者，一个是上尼罗河的主持者，另一个是下尼罗河的主持者。

奥西里斯

他是丰饶之神，文明的赐予者，他也是冥界之王，执行人死后是否可得永生的审判的神。十八王朝时奥西里斯可能是最广泛被崇拜的神明，这种情况一直持续到埃及晚期。奥西里斯是象征地球和农业的神明，每年的干旱被视为他的死亡，而每年尼罗河的泛滥及谷类的生长则象征着他的重生。根据传说，奥西里斯是一位公正而且深受万众爱戴的君王，他教导人民制造农具、轮流栽植农作物，以及控制尼罗河河水的方法。他还教导民众如何改吃五谷杂粮，如何做面包、酿葡萄酒和啤酒。他被认为是为埃及带来文明的贤明的君王。

奥西里斯有个弟弟叫做赛特，因为见不得奥西里斯那么得人心而眼红，于是暗中图谋对付奥西里斯。赛特设计将奥西里斯骗到一个柜子里，然后把柜子封死，丢进尼罗河。伤心欲绝的伊西斯到处找寻丈夫的尸体，最后终于被她找到了，就把它藏起来。但赛特出去猎野猪的时候发现了奥西里斯的尸体，一口气便将它分成14块，到处丢弃。伊西斯在妹妹奈芙蒂斯的陪伴下再度四处寻觅奥西里斯。后来伊西斯变成一只鸟，飞落在奥西里斯尸体上，并且得到奥西里斯的种籽，因此生出了他们的下一代荷鲁斯。伊西斯在尼罗河三角洲的沼泽地抚养荷鲁斯，荷鲁斯长大成人后，就回去杀死赛特，报了杀父之仇。荷鲁斯登上人间的王位，追封奥西里斯为冥界之王。伊西斯和奈芙蒂斯的悲泣哀悼，正是表达悲伤的极致。而伊西斯对丈夫的深情与忠贞、荷鲁斯为父报仇的孝心终究使得邪不胜正，以及仁慈的奥西里斯能在身亡后复活并再度执政，这种种传说流传了世世代代。为了召唤这位复活的神明，便产生了一种共同的习俗，即把麦种放进一个木乃伊形的亚麻布容器内，浇水让种子发芽，从布里钻出来。这个所谓的“奥西里斯圣体”。人们相信木乃伊将会和麦种一样再生。

奥西里斯的形象通常被描述为：手持王权和连枷、带着假胡子，被描述成木乃伊国王的形象。他是地下世界之神和复活之神。

伊西斯

Isis是希腊语；在埃及语中叫做阿赛特Aset。伊西斯是奥西里斯的妹妹，也是她的妻子。她通常被描绘成头戴秃鹰装饰并长有羊角(有时在其羊角下还写有她名字的符号)，双角之间还有太阳光盘的形象。偶尔，她也会戴着有羽毛的南北双王冠，或一对公羊角装饰。当伊西斯被描绘成一位普通的女人而非女神形象时，她则佩戴普通头饰，但点缀有蛇形标志。金字塔的铭文上记载有，当这位奥西里斯的王后还在帮助她的丈夫辅政的时候，就已经预知到她的丈夫将要被谋害。奥西里斯被谋杀后，伊西斯不屈不挠地寻找着丈夫的遗骸。最终她通过自己的法术使奥西里斯复活，并让自己怀孕生下了他们的儿子荷鲁斯。伊西斯是神与人之间的使者，起着至关重要的作用。法老王被视为是她的儿子。金字塔上的铭文镌刻着法老王吸吮伊西斯的乳汁的字样，那里有很多伊西斯怀抱荷鲁斯的雕塑和壁画，风格和形象也随着法老的交替而改变。伊西斯在荷鲁斯年幼的时候一直保护他，以防受到赛特的谋害。在《亡灵书》中，伊西斯被看作是生命的赋予者和死者食物的供给者，她也是审判死者的神明之一。伊西斯同时也是一位伟大的魔法师，以擅长使用法术闻名。她创造了眼镜蛇，并利用蛇的毒液来迫使拉神说出自己秘密的名字。

在埃及史上，伊西斯一直是最伟大的女神。她是最爱助人的女神，并且是以爱拥抱万物的母亲。伊西斯还是贤妻良母的最佳典范，因此埃及人最尊崇她。她的崇拜范围遍布整个埃及，最远到达英国。基督徒将她的一些特质影射在圣母玛莉亚的身上，伊西斯的这些特质吸引了西方的人们也来崇仰她。伊西斯哺育荷鲁斯的形象激发了许多圣母与圣婴画像的灵感。

赛特

Seth

在埃及神话中最初是力量之神，战神，风暴之神，沙漠之神以及外陆之神。他保护沙漠中的商队，但同时又发起沙暴袭击他们。他是奈芙蒂斯的丈夫，阿努众神的第八成员。他的形象与亚什神(撒哈拉沙漠之神)紧密结合。

赛特的一个更常见的绰号是“力量之主”。当太阳神拉在夜间游历阴间时，赛特就在他身旁护卫。他曾与每晚攻击拉神的邪恶黑暗之蛇阿匹卜战斗，并杀死了他。后来，当赛特的兄弟奥西里斯成为一位重要的神祇时，赛特渐渐被人忽略。由于赛特杀死奥西里斯后，他开始成为邪恶之神。赛特常被与荷鲁斯相对比。由于荷鲁斯是一位天神，所以赛特又被看作土地之神。来自地下的金属矿石被称作“赛特之骨”。公元前三千年，赛特曾取代荷鲁斯成为法老的守护神，但当赛特谋杀兄弟的传说流传起来时，荷鲁斯又被替换回来。

赛特的形象通常是一位豺头人身的神祇，长有长方形的耳朵和弯曲凸出的长嘴。一些人相信这实际上描绘的是土猪，或是另一种尚未辨明的野兽。除了上面提到的动物，赛特有时还被描绘为长有羚羊，驴，鳄鱼或是河马的头。

奈芙蒂斯

Nephthys

奈芙蒂斯是死者的守护神，同时也是生育之神。“奈芙蒂斯”也是对一个家庭中最年长妇女的称呼。

在埃及艺术作品中，她的头发看上去与裹尸布相似。她被描绘成头顶象形文字，含义是“住所之仙女”。她的象征物有时是生有双翅的女性，而有时则是风筝，猎鹰，隼或其他鸟类。她是盖布与努特的女儿，赛特的妻子。与赛特生阿努比斯。她常与自己的姐妹伊西斯一同出现在艺术作品中。



普塔

Ptah

普塔(Ptah)是孟菲斯的地方神，各种技艺和工匠的保护神，也是孟菲斯神学中的创世神。孟菲斯神学中他是生命的主宰，在孟菲斯人的心中他享有与阿图姆和拉一样的神位。人们给予他很多独尊的称谓，如“神中之神”。普塔神灵的主要功德在冶炼、铸造、建筑和雕刻等方面。在《亡灵书》中可以看到普塔用自己制造的金属杵为神灵们“启口”，意思是普塔拯救了他们，奥西里斯的信徒也都认为在他们亡故之后普塔同样也会为他们启口。普塔用词语创造了世界和人。普塔经常与萨赫玛特、纳发顿结合在一起。普塔神的形象呈人形，长着胡须，光着脑袋，顶后垂着一只“美奈特”——人类性事之象征。与奥西里斯一样，两腿不分明。

科荷普拉

Khepri

科荷普拉(Khepri、Kheora)，代表太阳在天上周行一日的路径，也是代表旭日初生的太阳神。他通常以人形显像，但头上总会有只甲虫，有时甲虫就干脆取代了头的位置。人们对甲虫的崇拜可能远比拉要早，拉的祭司将他们的神灵与科荷普拉混为一谈，这是新的崇拜与土生信仰相结合的又一个例子。埃及人崇尚的甲虫为蜣螂，它们呈黑色，有些身体有金属的光芒，天气炎热时它们会飞起来，正是这一点，埃及人便将它们与太阳神联系了起来。通过蜣螂的生活习性，我们不难想见为何古埃及人认为太阳爬过天空是由一只巨大的圣甲虫推动的。蜣螂与葬礼也有关系，圣甲虫会被放在躯体下当作亡灵再生的护身符。

冥界 图阿特

古埃及人认为埃及便是整个世界，它有延绵地山峦包围，东西贯通两地。夜晚太阳会从西方地洞中钻到山外，又[illegible]它围绕山峦，形成一个圆形。图阿特外则是另一圈山峦，但山峦与图阿特之间有河隔开，因为处于山峦之外，所以它得不到阳光和月光，那里只能永远处在黑暗之中，充满了阴暗和恐怖。对亡灵来说，如果没有善意的灵魂指引，在漆黑之境便什么也找不到。同时，那里的生灵对每一个新到的亡灵都充满敌意，凶神恶煞，但如果念诵咒语，他们便可以用礼物安慰亡灵，或引导亡灵走上奥西里斯王国之路。这个恐怖的地区有“祭品之地”、“快乐之地”等，而在“芦苇之地”便住着大神奥西里斯和他的随从。奥西里斯王国最初很小，但后来慢慢扩大，如同埃及一样，在图阿特，身分分为贵族、首领和奴隶等。

每个虔诚的埃及人都希望，在他们死后[illegible]《亡灵之途之书》中记载，他们到达那里要么走陆路，要么走水路，但无论是陆路还是水路，路上都有无数的困难险阻。埃及人认为尼罗河与图阿特之河是相通的，必须首先穿过尼罗河源头瀑布的山洞，然后再经过火海和沸水河，最后才能到达图阿特之河的港口。但在河岸上住满了敌视亡灵的魔鬼，他们会竭尽伎俩阻止亡灵登岸，只有那些幸运的亡灵，才能越过一切阻碍，最后登上向往的神灵之域。

在进入乐土之前，亡者[illegible]亡的审判。在玛特殿中央摆放着一台天平，一边放着亡者的心脏，另一边放着玛特的羽毛。在称量心脏的过程中，亡者立于一侧，祈愿心脏能够了却自己的心愿。天平的调整由阿努比斯执行的，测量的结果由图阿特记录，玛特监视着全过程。如果审判的结果对亡者不利，就有一头名叫阿米特的怪物把亡者撕得粉碎。如果心脏和羽毛的重量相当，图阿特就会转身向在场的众神陪审团宣告亡者所说的为真言，并宣告无罪。亡灵需要预向42位守护神忏悔，证明自己的无辜，每个守护神各司职一种罪过。当守护神宣布亡灵够得上永生时，荷鲁斯便将他带到奥西里斯得面前。



■这就是冥界审判的全过程。

伊西斯与拉的传说

“很久很久以前，天和地本是连在一起的，当人类叛逆了和他们一起生活的众神灵后，引起拉神的愤怒，他决定给予人类应有的惩罚。一场滔天的洪水过后，拉宽恕了人类中信守条约的人。从那一天起，拉神不愿再与人类交往，于是，他把天地分开，让人类在地上生存，拉神生活在天空。为预防不测，拉神每天要乘坐太阳船巡游，不时地注视人间大地的动向……那是在一望无际的天空，在赫里尤布里斯的中心，耸立着一座巨大的宫殿，宫殿门前屹立着两座雕像。王宫入口处两侧蹲伏着石雕狮子和公绵羊，他们虎视着每个过往行人。王宫，还有为数众多的神灵，他们全都瞪大眼睛，侧耳细听着，守卫伟大宫殿的统治者——众神之父拉。

当拉神睁开他的眼睛时，天已经大亮。他从床上起身来到浴室，用清凉的水擦身。阿努比斯神向他身上泼了四罐纯洁的露水；荷鲁斯神过来为他按摩；透特神弯着腰给拉神擦干双腿。当众神之父换上他的衣服时，众神灵也忙完了一切。于是，拉神的庞大队伍浩浩荡荡的出发了。当队伍来到停在天河尽头的太阳船前时，拉神缓缓登上船，众神灵跟着也都上了船。当光彩炫目的太阳船出现在天空时，地上的人类欢呼起来，他们看见众神站立在船边，人们唱道：“祝福你呀，拉神，

有你，才有——

永恒的上苍，

永垂的大地。

感谢你呀，拉神！

有你，才有——

天堂的欢乐，

人间的阳光。”

生活在世间的人，每天早晨都向光明的主宰者顶礼膜拜。慷慨的拉神教会人类创造发明；宽厚地对待遭受痛苦和折磨的人，为他们申诉、为他们指路；教他们掌握各种魔法和咒语……但是，关于拉神在出生之日，双亲给他起的神名的秘密，他从未泄露过。这个名字是拉神能够主宰世界的秘密所在。拉神明白，如果有谁了解到这个秘密，无论是人还是神，他就能统治天地间的一切！

事实上，人类对此并不感兴趣，但是，伊西斯女神——拉神的女儿(古埃及神话中说伊西斯女神是大地神与苍天女神的女儿，这里说伊西斯女神又是拉的女儿)耳闻目睹父王统治天地间的能力和权势。伊西斯内心觉得她作为拉神的女儿，也应该拥有这种权利！但是这必须了解拉神名字的秘密！

于是伊西斯开始形影不离地跟随拉神观察。终于在一万年后，她发现时机成熟了——拉神王慢慢年老力衰。伊西斯女神精通魔法和咒语，她能让病者痊愈，让死者复生。因此，她想应该让拉神害一种病——一种旁人难以治愈的疾病，然后，她就可以走到拉神面前，以为他治病为条件，换取那个秘密！但是，怎样使拉神生病？伊西斯女神冥思苦想着，突然，她想到拉神嘴里流出的唾液，能产生神奇的力量！然后她便开始等待时机。终于有一天，她发现一些口水从拉的嘴巴流到了地上。伊西斯女神急忙捧起一撮掺有拉神唾液的泥土，搅拌均匀，取出一块捏成蛇的形状，蛇立刻活了，伊西斯女神把它隐藏在拉神的必经之地。当拉神走过蛇旁时，毒蛇向拉神发起进攻，把体内的全部毒液都喷射进拉神衰弱的体内。拉神一句话也说不出来，他神圣的四肢因疼痛不停抖动，牙齿咯咯做响，疯狂的毒液在拉神体内横冲直撞。众神吓的六神无主，急忙把拉神抬到床上，这时，伊西斯女神才走近拉神，吃惊地问：

“这是怎么啦？出了什么事？我神圣的父王。难道是什么蛰咬了您？您看着吧，我的魔法能驱赶这些毒液。”

“哦，我亲爱的女儿，快救救父王吧！我感到痛苦，孩子啊，快救救我吧！”

伊西斯女神让众神散去，只留下她独自给拉神驱赶恶魔。她用极其轻柔而温和的声音说：“尊敬的拉神啊，以我的神力还不能把进去您肌体的毒魔赶走。但是，如果您把您的名字的秘密告诉我，您的神奇的名字能够给我的咒语以力量，那样，我就能为您消灭驱邪了。”拉神浑身颤抖起来，他万万没有想到有这么一天，他不得不说出自己名字的秘密。

“我需要您真正的名字，父王，快点告诉我，不然，您将痛苦终生！”

她话音刚落，毒液燃烧着他的胸膛，冰雪的寒冷袭击着他的四肢。拉神狂叫起来，难忍的疼痛征服了他，在恐怖的叫声中，拉神断断续续地说：“好，好……把我的名字转到……伊西斯体内吧！”

女神终于如愿以偿。她迅速打开拉神的胸膛，从他内心深处把名字取走了。于是，毒液停止攻击，拉神康复了。这时伊西斯又让拉把眼睛给了荷鲁斯。拉神的眼睛就是太阳和月亮，所以直到今天，人们还一直把太阳和月亮叫做荷鲁斯的眼睛。伊西斯女神胜利了。从此，她成了最强大的女神，成了命运的女主宰。”

Forever Prince
Forever Sands
Forever Time

特稿

人生似梦时如砂

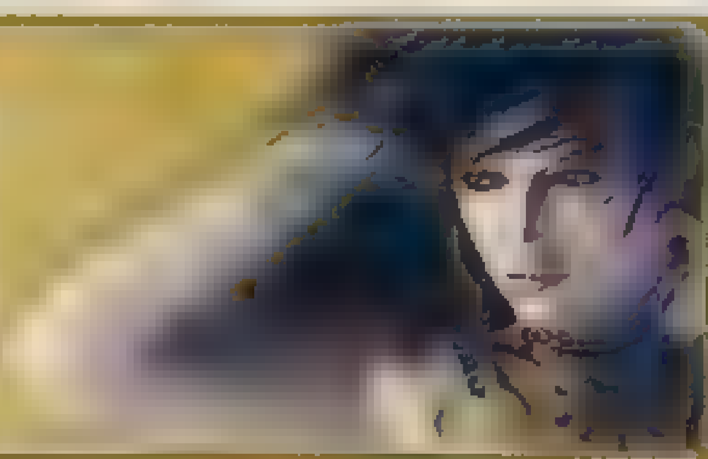
波斯王子三部曲回顾

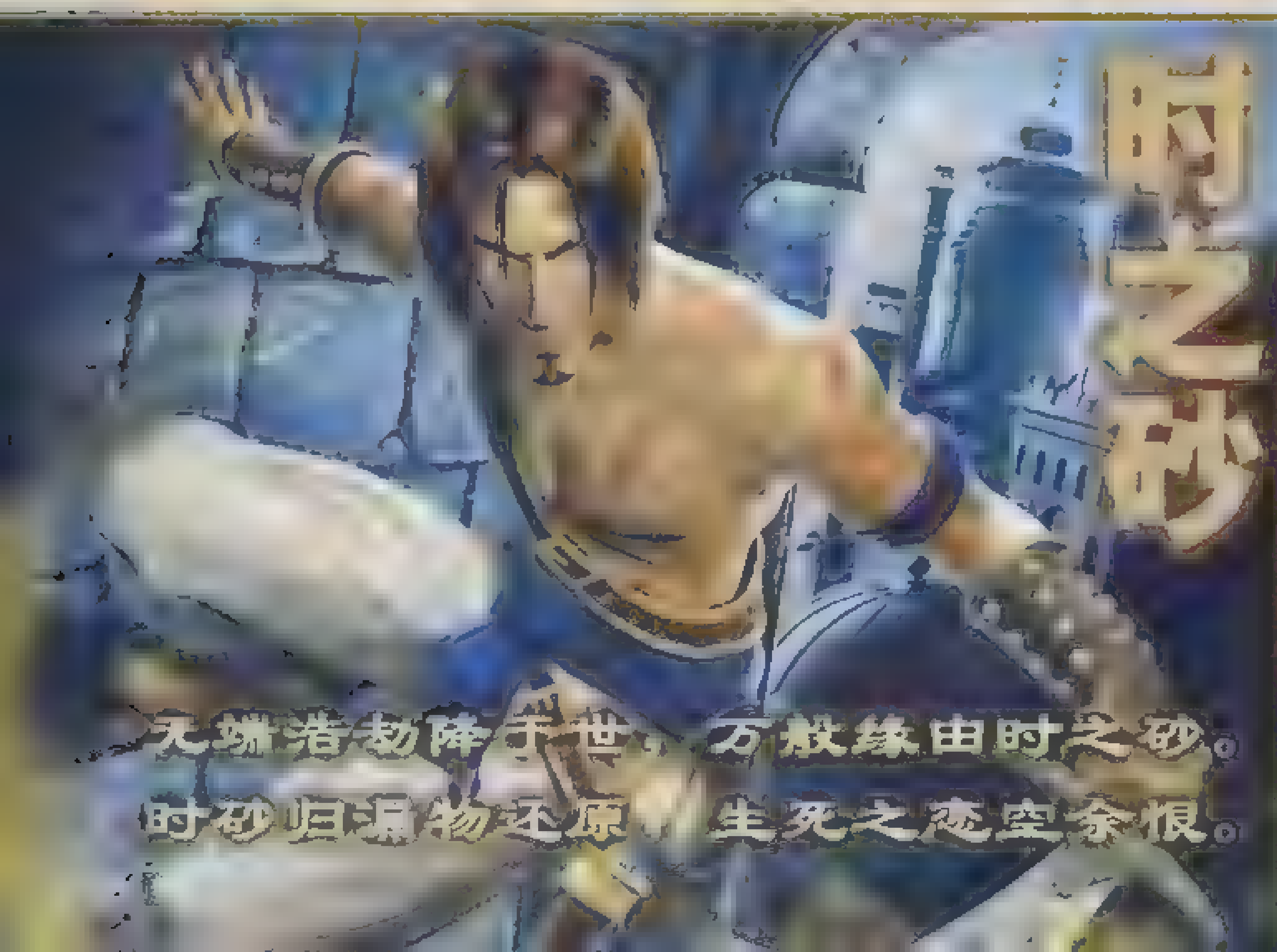
文 Soulreaver 编 阿迪

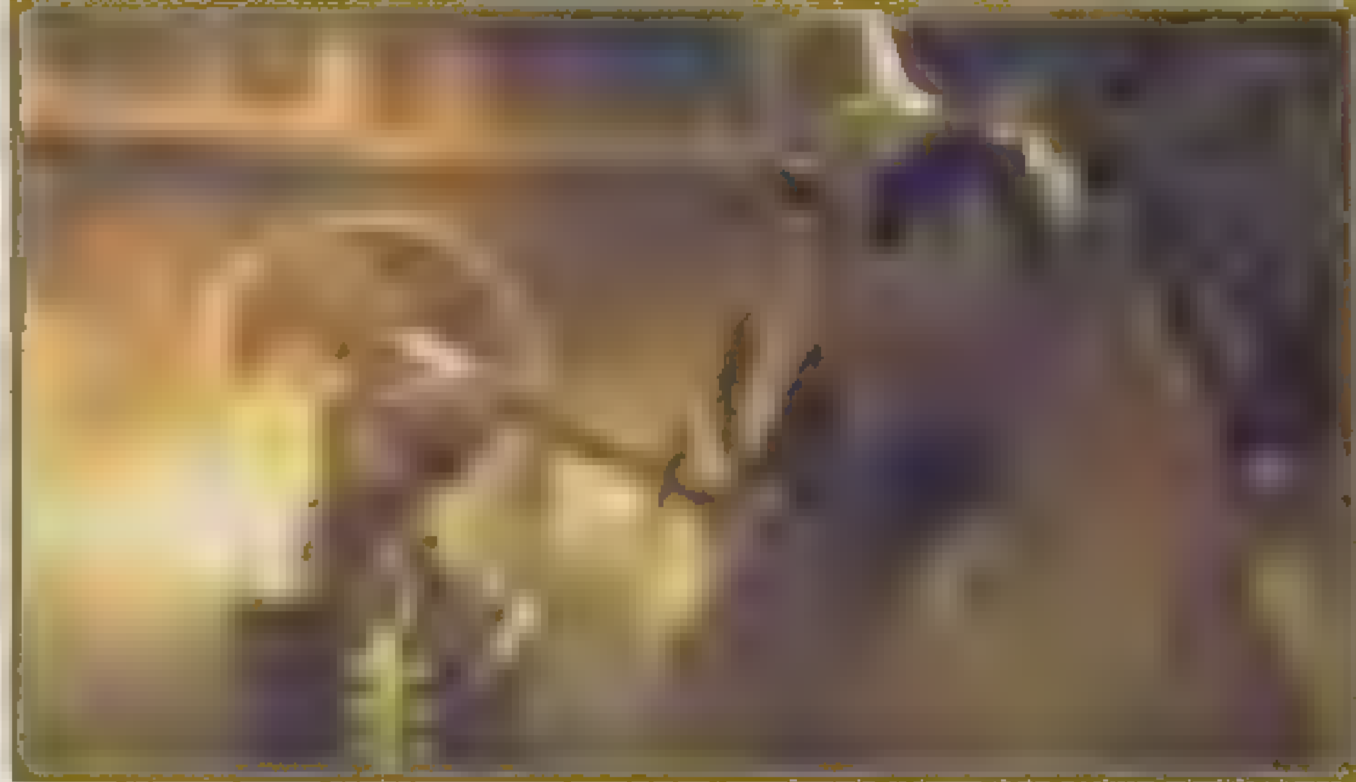
两年前，法国育碧以奇幻的时之砂为元素，经典的波斯王子为主角，美妙的故事剧情为依托，成功地推出了新动作解谜类游戏《波斯王子 时之砂》，使沉寂了4年多的波斯王子题材重泛生机，一举夺下当年游戏界的5项大奖。育碧的蒙特利尔(Ubisoft Montreal)游戏制作组也因此在国际上声名大噪。2004年和2005年，育碧又如期推出了《时之砂》的两部续作《武者之心》和《王者无双》。至此，一个耗时三年的"《波斯王子》系列"三部曲终于圆满地划上了句号。广大的波斯迷玩家，就让我们一起来聆听这属于波斯民族的古老传说。

如果你只是一名普通的玩家或一位偶然的读者，却渴望了解曾经发生在波斯王子身上的一切故事，那么请跟我来。我将告诉你一个闻所未闻的故事，不要怀疑我所说的，因为在某个时空中它确实发生过；Don't ask me who I am, I am only a loyal fan of Prince of Persia.

剧情篇







古印度王国的大臣维泽尔为了得到国王马哈拉加的珍宝时之匕首，甘愿充当叛臣，为强大的波斯帝国开启了入侵印度的大门。维泽尔与波斯国王沙拉曼事先约定，让他在攻陷印度之后从掠夺的战利品中任意挑选一件。沙拉曼派出了自己引以为荣的惟一的儿子——波斯王子作为侵略战争的先锋。王子自小就接受王室的严格训练，武艺精湛，是波斯军队中出类拔萃的精英。

印度果然在突然袭来的战争中沦陷，王子凯旋归来并带回了两件珍宝——一把可以操纵时间的匕首和一个装载着金砂的巨大砂漏。当维泽尔按照约定请求国王赐予他王子手中的匕首时，国王想到匕首作为王子在平生首次战役中缴获的第一件战利品，这是显示一名战士荣耀的标志，于是他一口回绝了维泽尔的请求，甚至没等维泽尔再次开口，就已经想好处理砂漏的方法，彻底打碎了维泽尔的美梦。国王决定将这装有奇异金砂的砂漏送给土耳其的苏丹(国王)，作为波斯与土耳其永远友好的见证。这令维泽尔



精心设下的计划落空，他的愤怒之火熊熊燃烧，但是迫于沙拉曼至高无上的权利，只好暂时忍气吞声。波斯大军在班师回国的途中路经土耳其，沙拉曼特意前往问候土耳其的苏丹，并送上了砂漏。顿时，在场的所有人都为砂漏中金色的砂粒惊叹不已。维泽尔哄骗王子用时之匕首，取出金砂以解众人的疑惑。随着砂漏的打开，一场毁灭性的灾难降临于世。

这种金砂具有强烈的侵蚀性，除了波斯王子、印度公主法拉、叛臣维泽尔三人避开了这场浩劫外，土耳其皇宫内的所有生灵都无一幸免地变成了面目狰狞、没有思想的砂魔。王子得知自己被维泽尔蒙骗，但大错已经铸成。为了生存，王子杀死了变成砂魔的父亲。在悲痛万分之余，王子结识了法拉。这位印度的公主自称知晓补救的方法，王子决定与之同行，踏上了收集时之砂、寻找砂漏的旅途。吃一堑，长一智。王子的内心不再轻易地相信任何人，他虽然与法拉同行，却时刻提防着她。王子无法接受曾沦为波斯囚犯的印度公主会毫无私心地帮助自己。为此，他错过了一次又一次将时之砂物归原处的机会，也给了维泽尔一次又一次索要时之匕首的契机。在旅途中，随着匕首中聚集的时之砂不断增加，王子渐渐发现了时之砂的神秘力量。拥有了它，就可以随心所欲地操纵时间，他发现自己不但可以加速、减缓、停止时间的流逝，还可以使时光倒流，甚至可以预知未来。王子开始相信法拉的话，因为法拉对王子发自内心的帮助，使两人从朋友关系逐渐发展成了恋人，王子渐渐放下了对她的戒心。法拉担心优柔寡断的王子再次错失良机，一次，她乘王子熟睡之际偷走了时之匕首，只身一人去完成“时砂归漏”的使命。但是，法拉寡不敌众，身陷险境。当王子赶到时，却是他们此生的绝别。

法拉的死，重新坚定了王子曾经动摇的决心。王子找到了时之砂漏，将收集到的全部时之砂注入到砂漏中。一股神秘的力量将他卷入了时空隧道，时光倒流到大战之前。为了避免之后的悲剧发生，王子深夜只身前往法拉的寝室，二人秉烛夜谈直至翌日黎明，法拉聆听着这个自称是波斯王子的陌生男子讲述了一个荒诞离奇的故事，半信半疑。王子在最后补充说，只有杀死叛臣维泽尔，才能避免将来的灾难。突然，维泽尔出现了。时光虽然倒流改变了历史，却丝毫没有改变他对时之匕首的贪欲。维泽尔为了抢到时之匕首，与王子发生了一场争斗，最终得到了他应有的下场。王子将匕首交还于法拉，他改变了历史，成功地阻止了一场即将发生在波斯和古印度之间的战争。但是，他与法拉在同甘共苦中建立的爱情也随着时光的倒流与历史的重写，变成了他脑海中一段美好的记忆。



■贯穿整个系列的，也是印度的大叛臣——维泽尔。



■时间的使者达哈卡无时无刻都在追踪着波斯王子

在“时之砂”事件之后，波斯和古印度之间相安无事，但是王子并没有按照原先的想法，寻求机会亲近印度的公主法拉，找回他昔日的恋人。传说不论是谁，只要触动了时之砂，他的生命也就被宣判死亡。如今这个传说应验了，时间的卫士——恶魔达哈卡降临巴比伦。他如影随形般追踪着王子，随时威胁着他的生命。它让王子惶惶不可终日，片刻无法安宁。

无论王子躲藏得多么隐秘，最终总会被达哈卡发现。王子居无定所，提心吊胆地过了一年多。逃亡的日子将他往日的锐气、勇气、傲气消磨殆尽，但他依然没有放弃对生命的渴望。绝望之际，王子找到了自己的老师——巴比伦学识最为渊博的僧侣。从老师那里，王子得知时之砂是由时之女皇制造的，而女皇住在隐秘的孤岛上，找到时空传送的祭坛便可来到女皇所在的时空。于是，王子猜想：如果自己能够阻止时之女皇制造时之砂，自然就不会有马哈拉加偷取时之砂漏，时之砂就不会被自己释放，那么也就不会有达哈卡的追杀。虽然老师一再告诫王子，命运是无法被改变的。但是在走投无路的情况下，他还是鼓励王子一试。带着自己满以为完美的计划，王子亲自挑选了巴比伦经验丰富的水手，战士中的精英扬帆远航去寻找时之女皇所在的孤岛。

王子的船队在汹涌的大海中漂泊了一年多。一天，船队隐隐约约地望见了一个孤岛，这使他们看到了希望。突然，天空变色、乌云密布，海面上刮起了飓风，暴雨倾盆而下。海上掀起了巨浪，帆船在大海中不停地颠簸，周围的空气里弥漫着浓浓的不详之兆。不知不觉中，一艘来历不明的大型帆船拦住了王子的去路。在一名神秘女子的号令下，无数的海盗蜂拥而上洗劫了王子的船队。激战中，王子得知这个名叫夏蒂的女子是听命于时之女皇前来阻止自己靠近时之岛的，突闻自己找到了传说中的时之岛，王子一时窃喜，结果不慎被夏蒂踢落海中。

大战过后，海面又恢复了平静，可是王子的船队却已全军覆没，消失在茫茫的大海之中。王子醒来时，发现自己已经被海浪冲上了时之岛。他追踪夏蒂，



■时之女皇的女仆夏蒂企图阻止波斯王子接近时之岛。



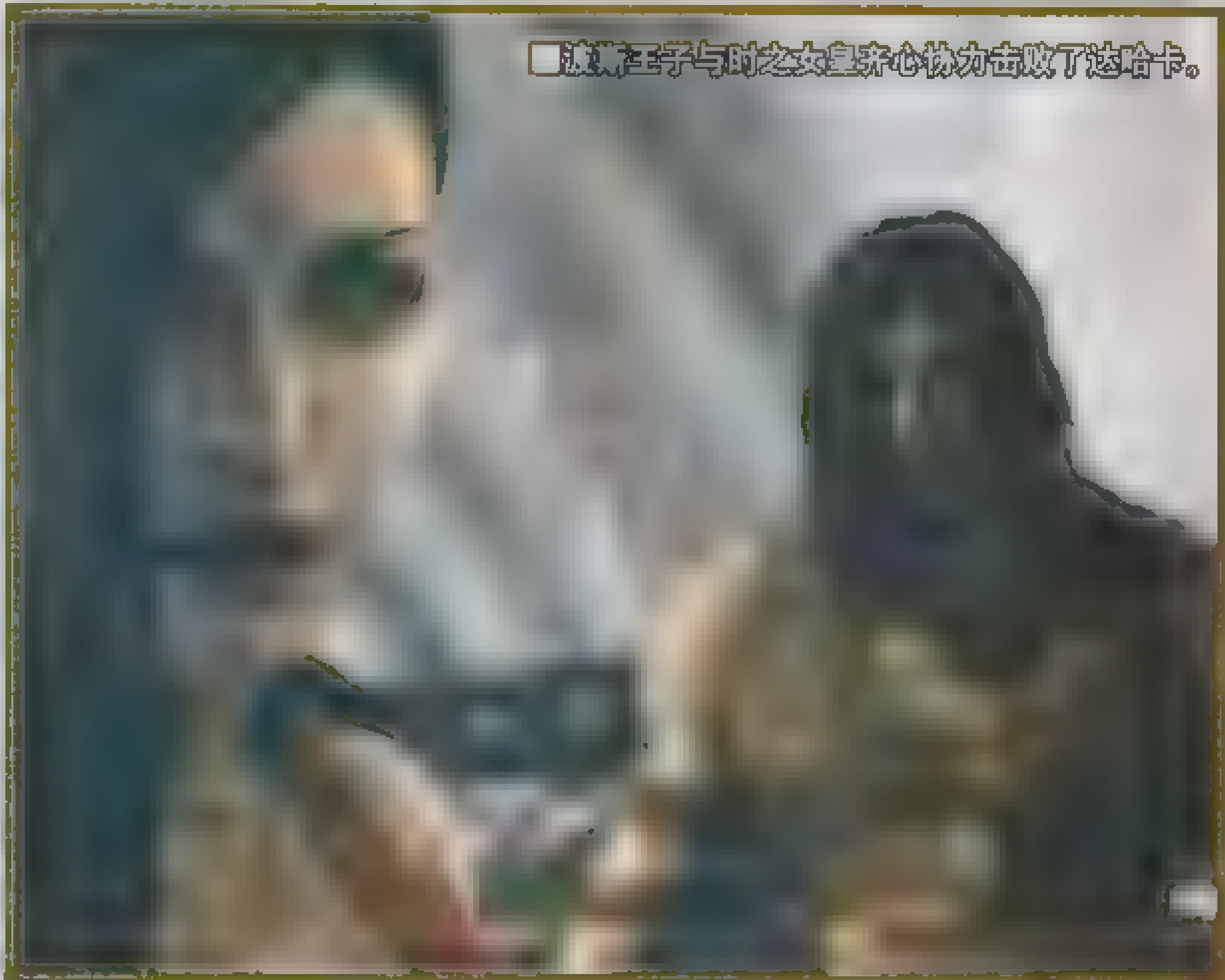
关于波斯王子三部曲的详细流程攻略及隐藏要素详细位置请参阅《游戏机实用技术》下列期数
波斯王子 时之砂：93期(2003.12B) 波斯王子 武者之心：119期(2005.1B)，122+123期(2005.3AB) 波斯王子 王者无双：140期(2006.1B)，145+146期(2006.2B3A)



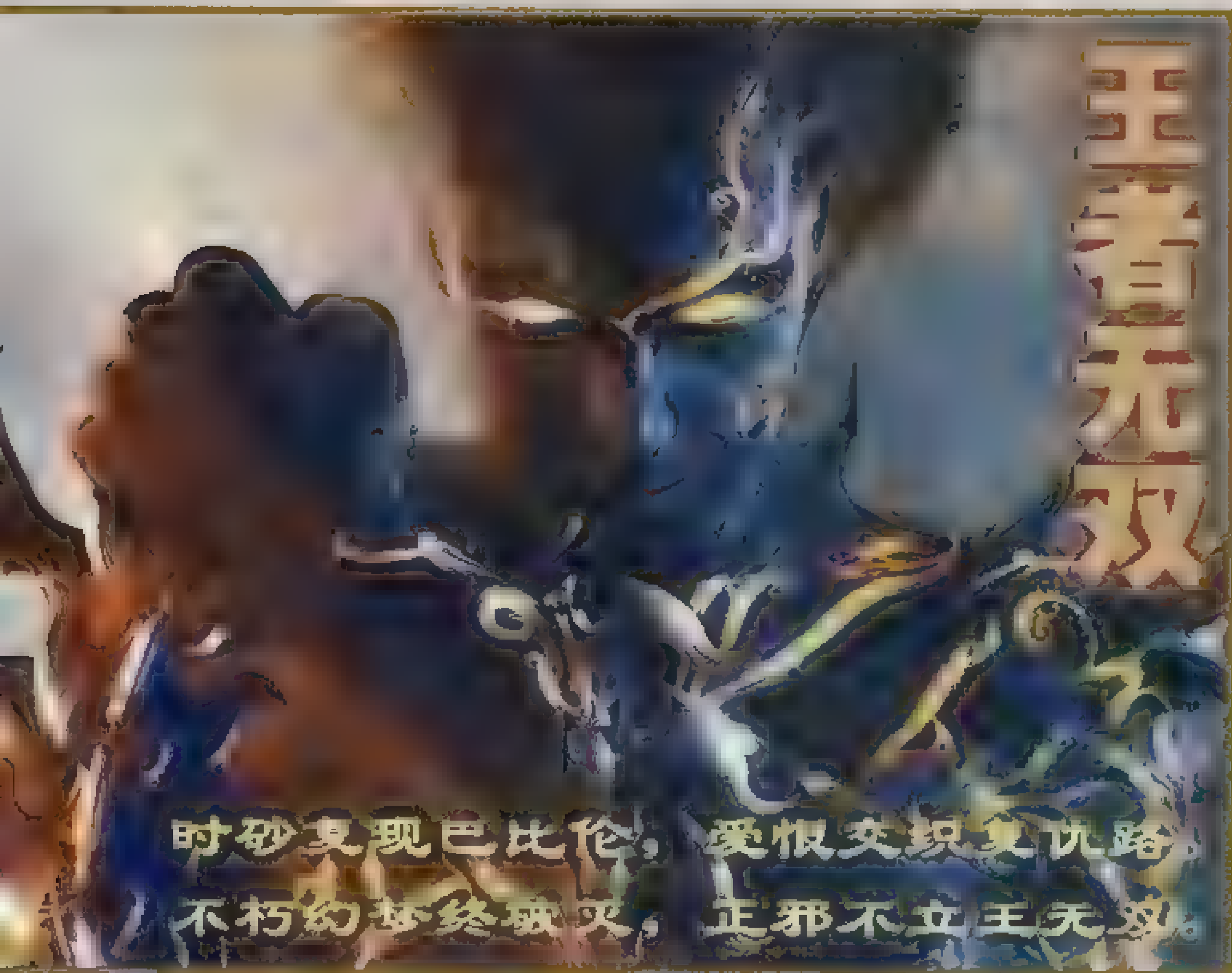
找到了可以穿梭时空的祭坛。王子穿梭时空来到了女皇所在的时空。时之女皇得知夏希非但没能拦住王子的脚步，反而把他带回了自己所在的时空。顿时，女皇勃然大怒。

很久很久以前，时之女皇借助时之砂预测未来，得知自己的生命在未来将结束于一位来自波斯的王子的手中。于是，女皇在大海中找到了一个隐蔽的孤岛，建立起阴森恐怖的城堡，创造了无数的砂魔卫兵。听说王子的到来，女皇感到自己的生命岌岌可危，于是她迁怒于夏蒂。长期受女皇使唤的夏蒂，内心中早已充斥了不满。终于，夏蒂在紧要关头背叛了女皇，她挥刀扑向了女皇。手无寸铁的女皇一时间被夏蒂逼上了绝路。千钧一发之际，王子赶到。抱着"敌人的敌人就是自己的朋友"的想法，王子救下了时之女皇，并误以为自己救下的女子乃是女皇的侍女——凯琳娜。女皇也绝非铁石心肠，为了感激王子的相救，她试图劝诫王子离开时之岛。可是，恶魔达哈卡无尽的追杀迫使王子不得不找到女皇，阻止她制造时之砂。看到王子那股不达目的誓不罢休的决心，凯琳娜将计就计。她告诉王子，时之女皇正在皇室大厅中休息，可是皇室的大门已经锁上，只有分别打开位于水力塔和机械塔上的机关才可开启皇室大厅的大门。凯琳娜为王子详细指明了开锁机关的所在，并赐予王子被诅咒的巨蛇剑与狂狮之刃相助。

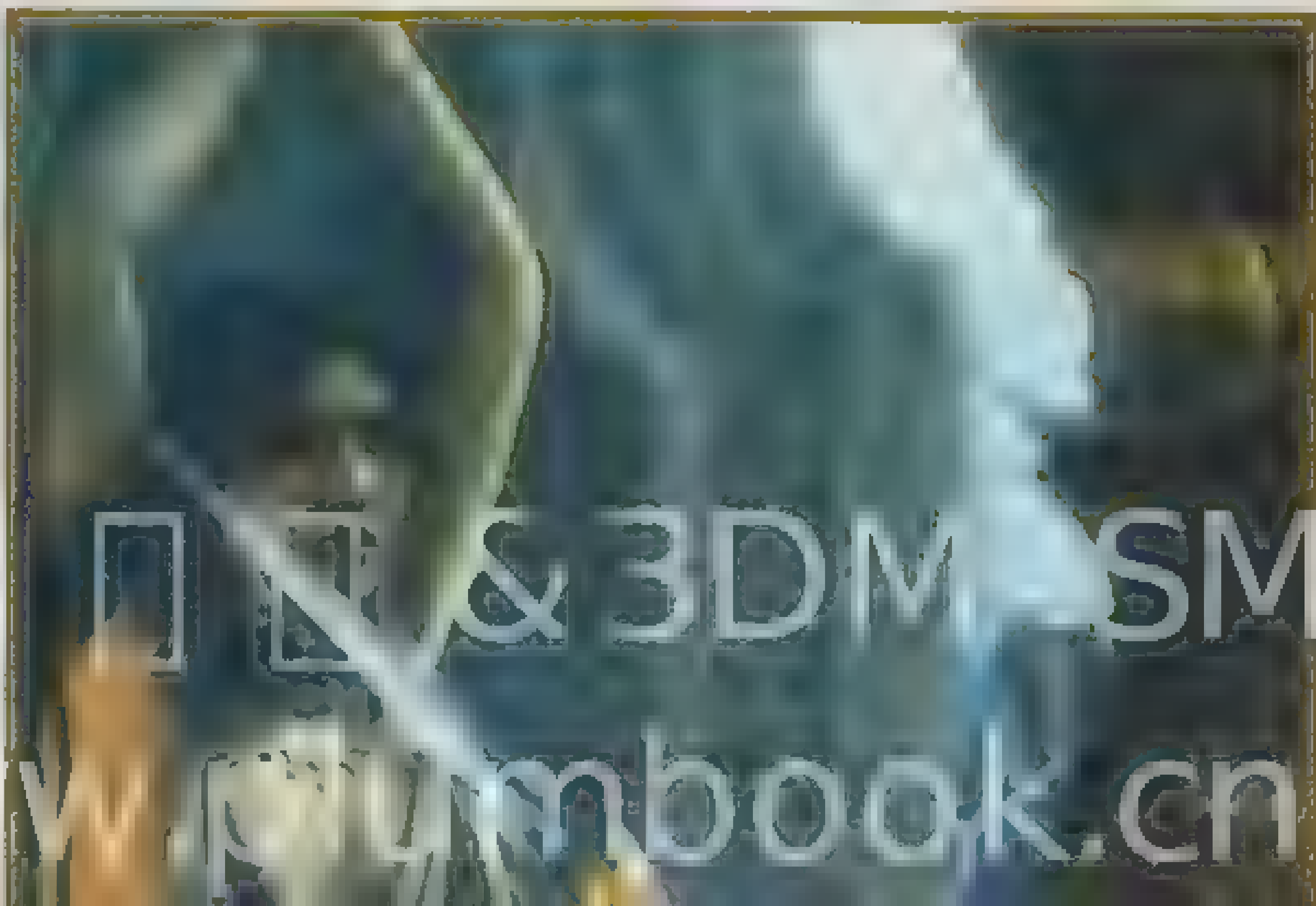
带着凯琳娜相赠的强力武器，王子在艰险历程中逐渐摆脱了先前对达哈卡的惧怕，成功地逃脱了达哈卡一次又一次的追赶。在与砂魔的无数次战斗中，王子将自己磨练成一名出色的战士。当王子成功地开启皇室的大门后，在皇室中他见到了凯琳娜。他由衷地感激凯琳娜，并满怀希望地想见到时之女皇，却看到凯琳娜锁死了大门，拿起了双刀。王子这才猜到原来凯琳娜就是时之女皇！被女皇诅咒的武器在王子手中却成了他战无不胜，攻无不克的利器，女皇的命运如同她预言的那样，当她见到波斯王子的那一刻，她的命运就注定了。王子将弯刀插入女皇的身体，时之砂再次被释放。原来时之女皇毕竟不同于人类，虽然她有着人类女子那样漂亮妩媚的外表。但是，在她的体内流淌着的不是鲜血，而是金色的时之砂。王子终于认识到，自己千辛万苦地找到了女皇，却再次将自己陷入万劫不复的地步。达哈卡依旧阴魂不散地追杀着王子。就在王子彻底绝望，决定放弃希望的时候，在一座古墓内，王子偶然发现了马哈拉加当年偷取时之砂漏时，在石壁上留下的铭文。原来当年马哈拉加也和王子有着相同的命运，据铭文中所记载，只要找到并戴上砂魂面具，就能回到过去让历史沿着自己设计的方式进行。王子借助砂魂面具回到了过去，他将时之女皇带回了现世。王子向女皇解释，只要她生活在现世，却不制造时之砂，那么自己和她的命运就可以一同被扭转。可是似乎一切都不像王子想象中的那样，女皇来到现世，时之砂没有被制造，可是达哈卡却依然追踪到了现世。随着时空的不断转换，达哈卡的使命发生了变化，当它试图带走凯琳娜收回时之砂结束这一切时，王子用手中的水寒刀砍伤了达哈卡，救下了凯琳娜。王子意识到达哈卡虽然是传说中的魔物，但他并不是无敌的。无数次的逃亡途中，每当遇到水，达哈卡便会停下脚步。当发现了达哈卡的弱点后，王子和女皇联手将达哈卡推下了碧水寒潭。随着达哈卡的消失，王子和女皇的命运奇迹般地改变了。凯琳娜感激波斯王子改变了她冥冥中注定的命运，使她重获自由，她决定随王子一同回归王子的故乡巴比伦。缺少了时之砂，凯琳娜无法再预知未来的一切，但是直觉告诉她，巴比伦的未来会因为他们在现世中的命运而产生新的变化。



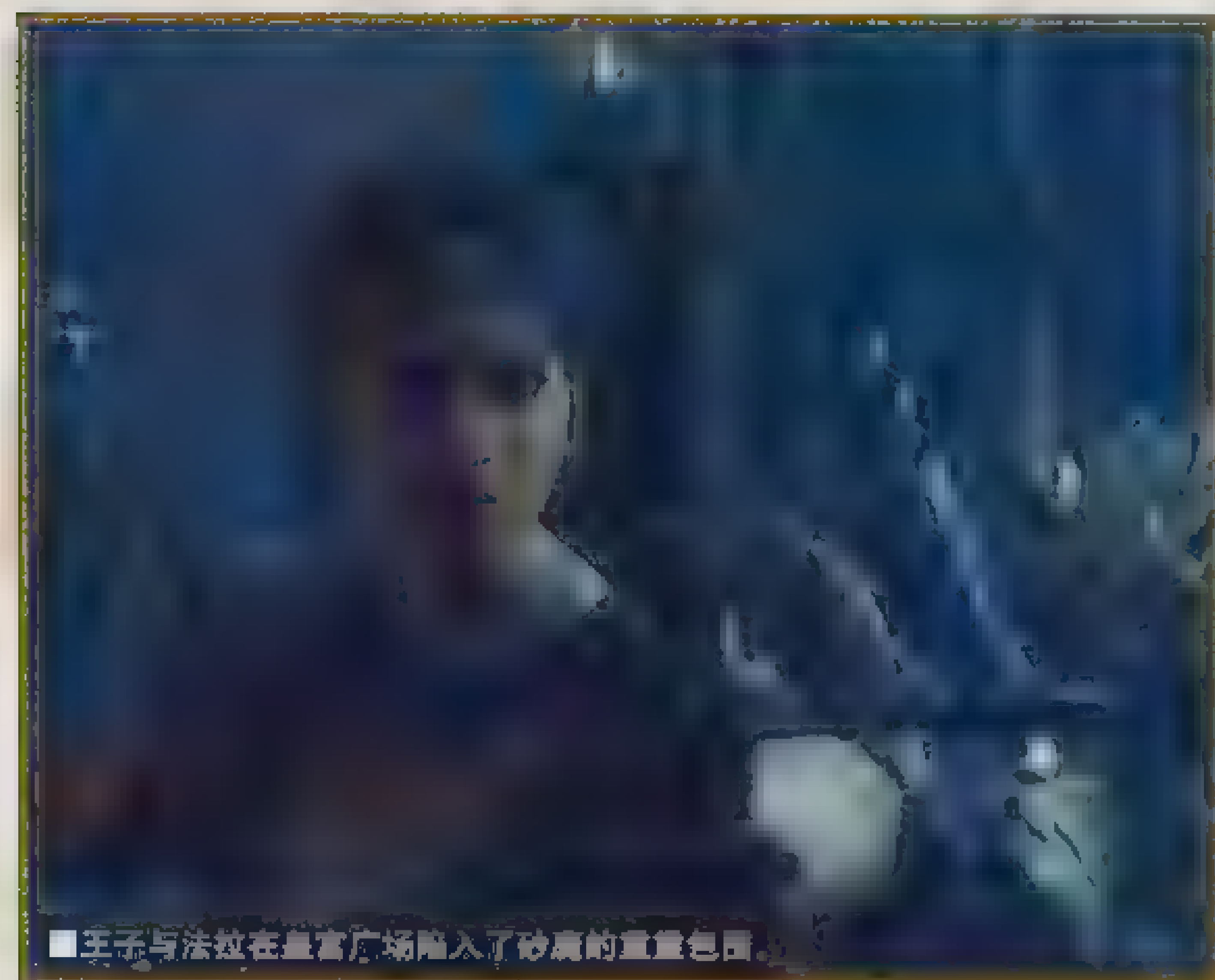
波斯王子与时之女皇齐心协力击败了达哈卡。



满怀着对未来的憧憬，一对恋人回到了巴比伦。但是，由于时间的车轮被反反复复地逆转，原来由王子和女皇合力改变的历史全都化作了泡影，维泽尔依然存活在历史之中。许多年前，印度国王马哈拉加派遣维泽尔前往时之岛探察时之砂的秘密，维泽尔意外地找到了时之匕首和一本记载时之砂秘密的书籍。风烛残年的他从书中得知，借助时之砂的力量可以使人恢复青春，生命不朽。从此，搜索时之砂成了他此生最大的追求。由于时之匕首对时之砂有特殊感应，当帆船进入匕首的感应范围时，凯琳娜体内的时之砂唤醒了沉睡多年的时之匕首。匕首不停地震动，驱使维泽尔到巴比伦一探究竟。这时，维泽尔的野心已经膨胀到了极点，他绝不会放过这千载难逢的机会，任何企图阻拦他计划的人都将遭到无情的杀害。维泽尔带着四名得力的将军首先杀死了印度国王马哈拉加，篡夺了王位，接管了军队，并囚禁了公主法拉。然后，他挥师巴比伦，通过一场闪电战占领了巴比伦，并且精心地部署了抓捕时之女皇的计划。因此，当王子的帆船刚一驶入巴比伦的水域时，就遭到了维泽尔的军队的突然袭击，维泽尔成功地抓走了时之女皇。王子回到了故乡，却对发生的一切毫不知情。昔日繁华的巴比伦城中硝烟四起，来历不明的入侵者肆意地虐待着他的子民。带着种种的疑惑，王子悄悄地跟踪绑架凯琳娜的敌兵，最终在皇宫中找到了凯琳娜。但他的到来只是让他了解了巴比伦发生的一切的幕后原因，一切已经太迟了……维泽尔手下一名



骁勇的女将军用链刃缠住了王子，在敌人的尖刀下，王子动弹不得，只能眼睁睁地看着维泽尔将手中的时之匕首刺入凯琳娜的身体。金黄色的时之砂照耀着巴比伦的上空，维泽尔将时之匕首中吸取的时之砂注入到他的体内，强大的冲击力将他手中的匕首震飞。随着时之砂的扩散，在场的所有人都毫不例外地


■王子与法拉在皇宫广场陷入了砂魔的重重包围。

受到了砂子的侵蚀。砂子顺着王子被链刃划伤的伤口渗进他的身体，链刃牢牢地咬死在王子的左臂上，成了他身体上不可分割的一部分。在大地坍塌的瞬间，王子抓住了时之匕首，并借助它逃过一劫，再次掌握了时之砂神秘的力量。当王子又一次见到维泽尔时，时之砂的力量已经助维泽尔恢复了青春，但却把它变成近乎于波斯恶神人虫合体的砂魔。维泽尔用剩下的时之砂将他的军队改造成有史以来最为强大的砂魔军团，并让砂魔军团的爪牙遍布巴比伦的每一寸土地，王子再次成为被追捕的目标。

随着时之砂的的侵蚀逐渐深入，一股邪恶力量激活了王子体内的邪恶灵魂。时之砂的流毒在王子体内不定期地发作着。每当流毒发作时，王子便会感到左臂一阵剧痛，随着疼痛的扩展，流毒遍布全身。王子会变得浑身漆黑，丧失了原来的本性，由热情、博爱、友善的波斯王子转变为冷漠、自私、残忍的黑暗王子。当波斯王子变成黑暗王子时，他左臂上缠绕的链刃便匪夷所思地脱离了他的身体，成为了一把无以匹敌的利器。黑暗王子骁勇善战、冷血无情，他习惯于隐藏在黑暗之中，犹如夜晚草丛中的毒蛇，被他盯上的猎物无一幸免。他的链刃时常在黑暗中绞断砂魔的咽喉，令敌人闻风丧胆。

每当黑暗王子迈入水塘，借助清水对时之砂的克制，他便会变回原先善良的王子。黑暗王子极力反对王子与法拉同行，反对王子解救自己的人民，认为这样只会耽误找维泽尔报仇的时机并拖累自己。法拉和黑暗王子有如天平两端的砝码，左右着王子的思想，让他徘徊在善恶之间。在法拉的循循善诱下，王子一方面与体内的邪恶进行着激烈的思想斗争，一方面无私地保护着自己的臣民，在暗中对抗着强大的砂魔军团。一次次为人民无私地付出，使王子成为了巴比伦人民心中伟大的英雄。当王子和法拉在皇宫广场被砂魔团团围住，命系一线之际，巴比伦举国上下同心协力地救出了被困重围的王子和法拉，牵制住了砂魔的大部分兵力，为王子和法拉尽快找到维泽尔提供了机会。


■在巴别塔的最高处，王子给予了维泽尔致命的一击。

王子不负众望终于找到了维泽尔，虽然维泽尔声称自己是不朽的，但王子坚信不朽并不意味着无敌。背负着替父报仇解救巴比伦的决心，王子最终将时之匕首插入了维泽尔的胸膛，释放出了被聚集在维泽尔体内的时之砂。随着维泽尔的死亡，所有的砂魔顷刻间土崩瓦解。时之女皇再次被释放，但残酷的事实使凯琳娜明白到她并不属于王子的世界，她需要去寻找属于她的世界。时之女皇释放了王子体内的时之砂，从身体上治愈了他的创伤，然后化作一缕金光消失在清风中。在法拉的帮助下，王子从精神上彻底地摆脱了黑暗思想的束缚。最终，王子如愿以偿地与法拉生活在了一起，并在人民的拥戴下坐上了至高无上的波斯王位。在法拉的追问下，王子再次将那个荒诞离奇却又真实地发生在他们之间的故事重新地讲述了一遍。



评述篇

系列史上最大的悬念

《波斯王子》三部曲以时之砂为线索，一脉相承地将《时之砂》、《武者之心》、《王者无双》紧密地联系在一起，构成了一个完整曲折的故事。三部曲的整体故事性非常强，单独来说，则《时之砂》的剧情相对简单。但是就时之砂这种具有奇幻色彩的主题，凭借它超强的可塑性，还是吸引了无数玩家的眼球。续作《武者之心》在剧情设计上发生了重大的改变，所隐藏的两个悬念贯穿游戏始终。

时之女皇是谁

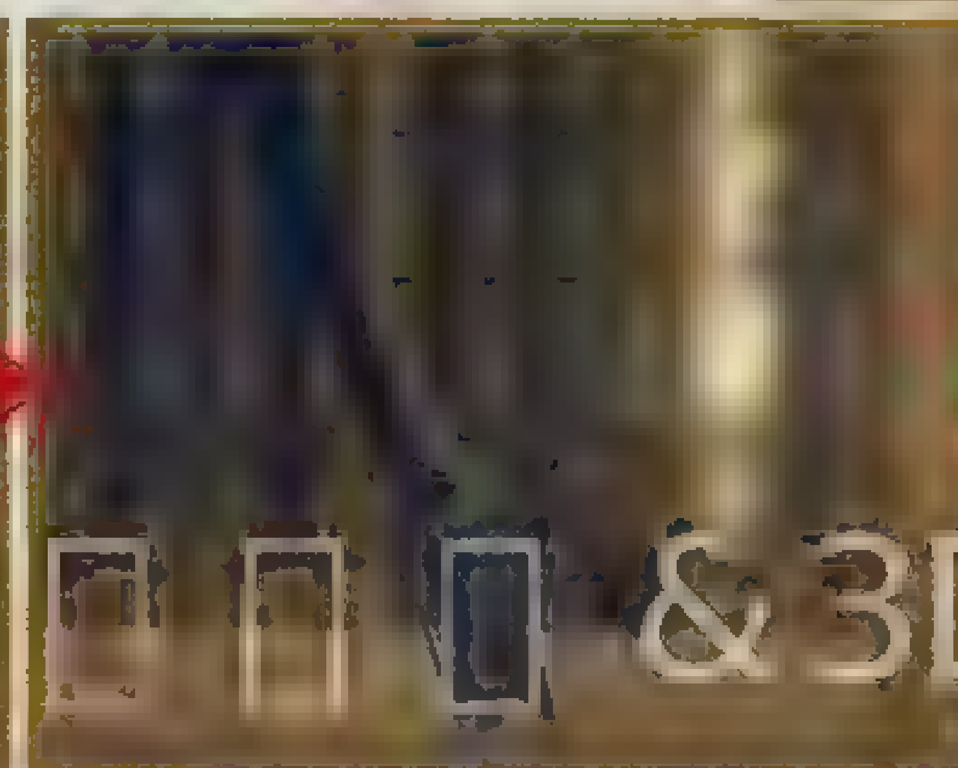
王子从夏蒂手上救下红衣女子凯琳娜，误以为她是时之女皇的侍女。而且，凯琳娜为了答谢王子的救命之恩，不但把如何开启皇室大厅大门的要诀告诉王子，还相赠武器。当然，这些都是合情合理的。正因为这样，掩盖了凯琳娜作为时之女皇的真实身份。因此，玩家在一周目游戏时，普遍对时之女皇的面目抱以极大的兴趣，千辛万苦开启了皇室大门，却怎么也没想到原来时之女皇在游戏一开始就已经出现，她就是凯琳娜。

来历不明的砂魔

游戏中几次与王子邂逅的不明砂魔，从他在暗中抛射斧子偷袭王子和惊人的跳跃能力上分析，让所有的玩家都以为在游戏的后期一定还存在一个如此的劲敌。“他到底是谁？”成为了玩家最为感兴趣的问题。带上砂魂面具，玩家开始觉察到一些端倪。但是，相信不少人仍执着于这个劲敌的存在。直到玩家亲自扮演砂魔抛出斧子救下王子的那一刻，才让我们彻底死心。其实并没有什么不明砂魔BOSS的存在，这是一场运用时空悖论所导演的绝佳的自我救赎。









波斯王子3D！ 波斯王子3D(Prince of Persia 3D)是1999年由红球公司(red orb entertainment)推出的一款建立在[illegible]的3D动作冒险类游戏，[illegible]以波斯王子为题材的最早的3D游戏。但是，人物的动作设计很大程度上雷同于《古墓丽影》，[illegible]《古墓丽影》的跟风之作。因而，在当年普遍对其评价不是很高。在笔者看来，其实当年的《波斯王子3D》在环境谜题设计上还是很有特色的，并且由于谜题[illegible]提示少，所以游戏颇有难度。

剧本决定游戏的内涵

《武者之心》的剧本，笔者认为是近年来水准最高的游戏剧本之一。其实这种通过时空转换，使不同时空中的同一人物相遇于某一时空下的例子并非只此一例。在笔者的印象中至少有三个：一，《噬魂者2》(Soul Reaver 2)；二，《时空分裂者》(Time Splitter)、三，《鬼武者3》(Onimusha 3)。但是，诸多以时空为题材的游戏中却没有哪一款能胜过《波斯王子》。由于《武者之心》在剧本的编写上实在是太优秀了，以致于众多波斯迷玩家都普遍看好续作《王者无双》，甚至预测《王者无双》可以技压去年3月份在PS2上发售的《战神》，在2005年的动作解谜游戏中勇冠三军，现在看来是不大可能了。以发展的眼光看待《王者无双》，玩家普遍认为《王者无双》的剧情会更加地迭宕起伏，悬念重重。可是等到《王者无双》发售之后，效果却出乎意料。在剧情方面，站在《武者之心》的角度上看待《王者无双》，那么自然要逊色了许多。笔者试着分析，觉得有如下原因：



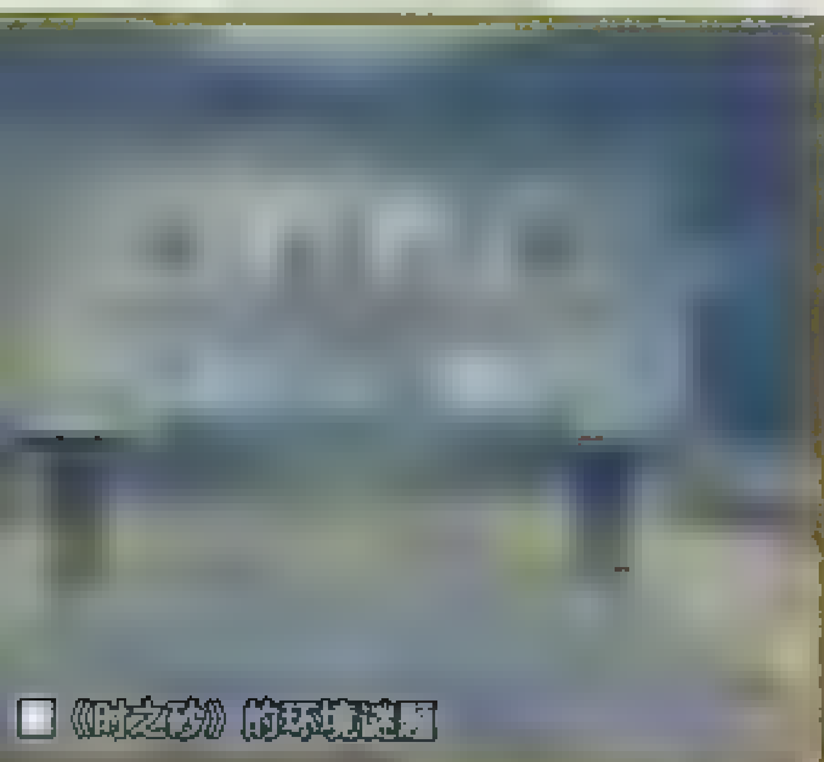
悬念过早曝光

前期频繁的媒体炒作导致弄巧成拙。育碧不定期地向媒体暴料，在发售前就将凯琳娜被杀，王子被时之砂侵蚀导致体内出现了黑暗王子，法拉来到巴比伦等重要剧情在发售前都透露给了玩家，唯独对“是何方的军队突袭了巴比伦”只字不提。这也难怪，如果育碧将这么重要的一点也透露给玩家，那么剧情方面也就没什么好期待的了。《王者无双》的悬念过早曝光，在游戏前期的第6个存档点(全部共44存档点)之后，当王子看到维泽尔的那一刻，身为波斯迷的你想必已八九不离十地猜到了巴比伦发生战争的原因。游戏中仅有的一个悬念已然被打开，使得《王者无双》的剧情对玩家的吸引力变得平淡无奇。

环境谜题与隐藏要素

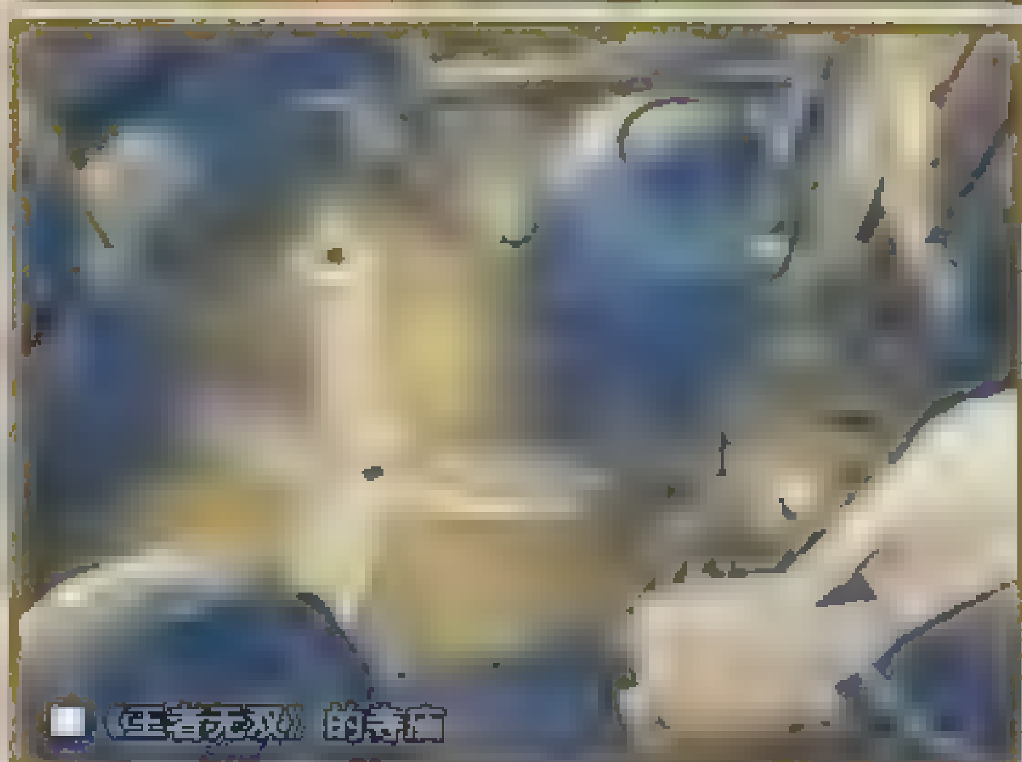

《武者之心》的环境机关

在波斯王子三部曲中，环境谜题设计得最为出色和丰富的当数《时之砂》，在该作中有许多谜题值得一提。比如说，如何从雕像的头顶取得时之匕首、如何使用土耳其皇宫内的月亮转盘机关打开防御大门、如何从地下蓄水池回到地面、如何利用图书馆中的反射镜面将光束引到需要的位置、如何利用天文台中的机关转动星象球、如何在浴室中找到法拉、如何解除神刀祭台的防护层等等。相隔许久之后，当我们再次重温《时之砂》时，相信仍需动一番脑筋才可破解这些谜题。而《武者之心》中的环境谜题则主要集中在如何激活两座塔楼内的开关以及火烧铸造房，谜题不多，大约3～4个。但是为了烘托时之城的凶险，环境中的机关、陷阱倒是随处可见。《王者无双》纵观全局，环境谜题只有三个：第一处为寺庙中接应法拉，第二处为皇家作坊中将巨像推倒，第三处为空中花园中将三个平台全部升起到顶层。但是，这三个谜题的质量与前两作相比，尤其是与《时之砂》相比，难度明显偏低，缺乏挑战性。


《时之砂》的环境谜题


《武者之心》的火烧铸造房


《时之砂》的折射谜题


《王者无双》的寺庙

时之砂 精彩起步



在《时之砂》中一共开设了10个生命隐藏关。这些隐藏关并不难发现，只要你在游戏中稍微留心，不要太着急赶路就能发现。而且这些隐藏关的位置多半是设置在游戏流程主线的分岔路口处。因此，只要在游戏中发现了支路或特别的通道往往就是通往隐藏关的。《时之砂》中设计了一个非常隐秘的隐藏关，该隐藏关用于开启游戏开始菜单中的小游戏“PRINCE OF PERSIA 1”。

武者之心 重大进步



在《武者之心》中，蒙特利尔工作组精心地设计了9个生命隐藏关、1个隐藏结局和5件隐藏武器。隐藏要素多达15个。而且这15个隐藏要素多且不失精华，完全不同于《时之砂》。《时之砂》中虽然提供了11个隐藏要素，但是仔细品味起来值得称道的不过3到4个。而《武者之心》中的15个隐藏要素可以说每个都有很高的质量。在一周目的流程中，你很难想到原来祭坛中的石碑是可以推动的，而它就是打开隐藏关大门的机关；在中心大厅内，你能一眼注意到在远处下方平台处还有一个通往隐藏关的入口吗？即使你已发现了它，如何到达下方也不是一件容易的事；在水塔花园，你是否又忽略了边缘下方隐藏关的入口呢？

本作的5件隐藏武器的确可以称得上是彻彻底底的隐藏武器。细心的玩家可能会在游戏的一周目找到卡通手套和绿魔弯刀。但是，找到卡通手套绝对是个偶然。达哈卡的追赶迫使玩家亡命逃跑，很难会注意到周围的环境中摆放着的物品。而在迷之山洞中找到绿魔弯刀却是个必然，因为机关前面的墙壁的缺陷实在是过于明显。弯刀的发现，肯定了武器栏中其他隐藏武器的存在。

王者无双 明显退步



《王者无双》的隐藏要素与前两作相比，就逊色了许多。甚至可以说是蒙特利尔工作组的重大败笔。游戏中全部的6个生命隐藏关，除了皇宫中的那个称得上隐藏关外，其余的5个都非常明显，简直有凑数之嫌。相信大家在一周目内找齐全部生命隐藏关，是一件相当容易的事。而本作在隐藏武器的设置上就更一般了。通过输入代码的方式获得隐藏武器，自然比从宏大的环境中寻找隐藏武器减少了许多乐趣。而且，《王者无双》中的隐藏武器除了各自的外形不一样外，根本无法与《武者之心》的相提并论。从武器的实用性上看，《王者无双》中的隐藏武器实际上毫无用处，它们所能起的作用充其量算是向玩家展示波斯王子拿着现代物品的滑稽样子。波斯王子从《时之砂》发展到《武者之心》，在隐藏要素上前进了一大步，但是从《武者之心》发展到《王者无双》却的的确确倒退了两大步。



创新是艺术的灵魂

《时之砂》的出现给玩家带来了崭新的动作解谜体验。以五花八门的机关为基础的谜题、环境十分引人入胜。《时之砂》向玩家展现了一个具有体操运动员素质的波斯王子。从动作设计上来看，这绝对是之前任何一款动作解谜游戏所无法比拟的。王子轻松的飞檐走壁，出色的平衡感，抓住旗杆漂亮的"大回转"，抓住空中的绳索像"人猿泰山"那样自由地摆荡，在两墙之间惊人的弹跳……无一不令广大玩家叹为观止。《时之砂》中所引入的动作要素是崭新的，吸收了许多游戏中的积极元素。而作为动作解谜类游戏的经典之作"《古墓丽影》系列"，劳拉主要是通过"跑、跳、抓"的动作方式融入周围的环境中。与其相比，显然"《波斯王子》系列"的动作设计更加丰富，更有生命力。



■当年的《波斯王子3D》

2003年12月，《波斯王子 时之砂》的成功推出，创下了全球数百万的销量，以其光彩夺目的场景、耐人寻味的谜题、漂亮帅气的动作特技吸引了一批波斯迷。它让沉寂了近4年的波斯王子题材焕发生机，并以崭新的面孔重新回归游戏市场。

如果非要挑出《时之砂》的一些不足，多数玩家肯定是说《时之砂》在敌兵对战方面稍微单调，招式太少。其实，作为一款动作解谜游戏，很难做到动作、解谜两方面都有非常出色的表现，这是动作解谜类游戏的通病。《时之砂》中有着许多值得称道的谜题，论谜题质量应该是无可挑剔的，即使是与经典的动作解谜游戏系列《古墓丽影》、《凯恩的遗产》相比也不逞多让。

创新是艺术的灵魂，是艺术的生命力所在。在游戏业蓬勃发展的今天，同为九大艺术之一的电影与游戏之间水乳交融。大量的魔幻、探险、动作类电影被搬上了游戏，如《指环王》、《哈里波特》、《X战警》、《绿巨人》等等。一些电影也从游戏中取材，最知名的莫过于《古墓丽影》和《生化危机》了。毫无疑问，游戏已经被纳入了艺术的范畴，只有在游戏的各个方面进行创新，才能打造出一流素质的游戏。法国育碧作为国际上最富盛名的游戏开发商之一，在今天竞争激烈的游戏市场中自然不甘落后。他们虚心地接纳了广大玩家的建议，大胆创新，于2004年11月30日如期推出《武者之心》。《武者之心》中添加了两大闪亮元素：1.丰富的作战招式和琳琅满目的武器。2.名副其实的BOSS战。

是精彩动作还是血腥暴力

《武者之心》中除继承了《时之砂》中玩家熟知的浮空斩(Aerial Landing Slice)、反击(Counter Attack)等攻击招式外，还引入了双手执武器的攻击招式、踢腿动作、单手时可以投掷敌人，甚至可以充分利用环境中的圆柱、墙壁使出特殊的招式。以至于《武者之心》的菜单中增加了多达10页的出招表。显然，育碧在这方面花了很大工夫，可是效果似乎并不像他们预期的那么好。丰富的作战招式配合血腥残忍的杀敌场面却被认为是育碧推崇暴力的表现。

引入BOSS战 丰富战斗环节

《武者之心》中引入BOSS战无疑给游戏增添了不少乐趣，使战斗内容更加丰富。然而，从《时之砂》跨越到《武者之心》，从《时之砂》中仅有的两场BOSS战(砂怪沙拉曼、维泽尔)发展到《武者之心》中的七场，这不得不说是该系列在战斗环节上的一次巨大飞跃。

战斗系统的尴尬地位

从《武者之心》的身上，玩家看到了育碧敢于创新的积极态度，并相信育碧能够带给玩家更加新颖的续作《王者无双》。从育碧的宣传动画中，玩家也确确实实地看到了育碧不断创新的决心和信心。在《王者无双》的宣传中育碧表示，在保留《武者之心》的自由战斗系统的基础上全新地开创了速杀系统，并且还将配合剧情需要增添黑暗王子这一角色，使玩家能操纵两个截然不同的人物进行游戏。此外，马车追逐战也是不错的亮点。随着《王者无双》新要素的曝光，吸引了无数的眼球，挑起了无数玩家的兴趣，点燃了无数波斯迷的热情。

可是，令无数玩家始料不及的却是，《王者无双》的新要素却是以牺牲解谜和隐藏要素为代价的。在作战系统方面，《王者无双》既强调自由的作战又强调全新的速杀，两者表面上相得益彰。可是仔细分析，就会发现其实有些哗众取宠。首先，《王者无双》中敌兵的数量与《武者之心》相比少了很多，尤其是游戏中安排的主动攻击的敌兵。而且《王者无双》为玩家提供了特定的速杀环境——砂泉区域，如果能够成功完成"敌兵全速杀"，那么就可以抑制前来增援的砂怪，减少战斗的次数。也许正因为庞大的自由战斗系统的保留，占用了《王者无双》较大的一部分游戏资源。



■融合竞速、驾驶、动作的马车追逐战是《王者无双》的亮点之一

关于时之砂的功能，蒙特利尔工作组在《王者无双》中没有玩出什么新花样。时之砂的时砂之风和时砂风暴功能，完全可以说是多余。面对如此庞大的战斗系统，这些丰富的动作和招式，即使不使用时砂之风和时砂风暴，也丝毫无法左右战斗的天秤。

将"速杀"引入到BOSS战中，可以说是《王者无双》最大的成功。虽然游戏中的BOSS战并不多，仅有4场。但是，每一场的设置都别开生面。BOSS战的安排别具特色，先是进行找破绽的普通攻击，当对BOSS的普通攻击达到一定程度，便可激活速杀系统。这样的BOSS战有些《战神》BOSS战的影子，两者有异曲同工之妙。

黑暗王子作为《王者无双》的一大卖点。其实并不像之前想象的那么完美。在游戏中引入两个或两个以上的可控角色，在近年来的游戏中频繁出现。如《凯恩的遗产 挑战》、《古墓丽影 暗黑天使》、《光环2》、《鬼武者3》、《金刚》、《源氏》等等。这样的制作手法，无疑会为游戏增添不少乐趣。但是，当玩家司空见惯了这种游戏引擎后，有时故技重施未必会得到好的反响。在笔者看来，《王者无双》正是如此。在游戏中实际操作黑暗王子时，多数情况下感觉有点乱、有点仓促。虽然游戏中一共安排了10次黑暗王子的出场机会，但是感觉多数情况都是在赶路，因为黑暗王子的体力会随着时间迅速地减少。因此，必须得在体力被扣光之前找到出路或补充。当黑暗王子与敌兵对战时，敌兵的数量通常为3～4个。黑暗王子的攻击性很强，他可以不像波斯王子那样需要积极地躲闪和防御。因此只要能与敌人保持一定的距离，快速按少数一两个键使用攻击力强大的链刃就能迅速消灭敌兵，这其中也有招式威力失衡的原因。不过久而久之，黑暗王子的战斗就会给玩家带来一种机械的麻木感。

永远的波斯王子

随着《王者无双》的到来，同时也宣布了《波斯王子》三部曲系列时代的结束。波斯王子的故事虽然已经结束了，但是相信它给我们留下的快乐将永远珍藏在我们的记忆中。在未来必将会有更多出色的游戏进入我们的生活，但是这些也不会让我们忘记今天的《波斯王子》，也如同今天我们无法忘记儿时的《魂斗罗》一样，因为它们都代表了那一个时代游戏的经典之作。

波斯王子3D 2 在《波斯王子3D》中，王子可以使用的武器也不少，包括弯刀、弓箭、木棍和双刀，其中当数弓箭最有特色。在《波斯王子3D》中，弓箭不仅仅是远程攻击的武器，更是解谜的重要工具。箭矢的种类也是五花八门，多达8种。不过本作的对战 [illegible] 时的"一对一"的拼杀。但是如果你是波斯迷，笔者相信你也会有兴趣为之一试的。

小说回廊

TALES OF THE ABYSS

テイルズ オブ ジ アビス

文 邪魔天使

既然游戏中我们的主人公卢克喜欢写日记，所以我们的剧情也是以日记的形式来讲述的。说实话，对于主人公的刻画，《深渊传说》可以说是系列最成功的。性格的补完，个人的成长，这就是游戏要表达的一个主题。其实就小邪而言最喜欢看卢克虐待缪的情节（某修罗：你果然有虐待狂倾向），当然，这不排除缪太可爱的原因，可爱就要虐！（众编：你那是什么逻辑……）

本作中有许多专有术语，请大家参考上一期"攻略透解"中的名词解释。另外，如果有机会小邪会写一个剧情解惑的东西，让大家更加深刻地了解这个游戏。

在距今2000年以前，因为第七音素的发现，人们确认了记载有行星的诞生、消灭以及未来的"星之记忆"的存在。而围绕着"星之记忆"，行星奥尔德兰特的战乱时代也拉开了帷幕。经过常年的战乱，大地荒芜，并且还产生出了含有毒素的瘴气，人们遵循读取了星之记忆的音律士尤莉亚·朱叶的预言，将瘴气封闭在大地深处，避免星球的灭亡。

时间飞逝，现在世界已经分离成金拉斯卡·兰巴尔迪亚王国与玛尔库特帝国两个国家，这两个国家保持着世界的平衡。但实际上，在精神上支配人们的并不是这两个国家的国王，而是守护尤莉亚教义的罗伦莱教团散布在世界的"预言"。

金拉斯卡·兰巴尔迪亚王国 巴奇卡尔

23day Rem Rem Decan

今天又是无聊的一天，看着空中那漂浮的谱石带，我不禁有些发呆。自我从那个该死的绑架中被救回来后，父母为了我的安全将我关在家里。有时我感觉自己就像是一只被关在金丝笼里的小鸟，虽然我是公爵的儿子，未来王位的继承人（因为皇帝舅舅没有儿子，所以这个重担自然也就落在了我的肩上），但这闭塞的生活的确让人觉得闷，我很惊讶于自己居然没有被逼疯。7年前被玛尔库特帝国绑架，虽然平安被救了回来，但我也失去了之前的所有记忆。而且自从被救回来后，我间歇性地总会觉得头痛，并且最近有越来越剧烈的势头。难道我得了偏头痛？不会吧，我才17岁耶！我卢克·冯·法布雷真是天下第一不幸的人了！

也就是从被救回来的时候开始我母亲就让我开始写日记，这也是为了万一有一天我再一次失去记忆了我能看日记回忆以前的事情的方法。当然，写日记还有另一个好处，那就是练我的字，我现在的字能写这么好都是托日记的福。

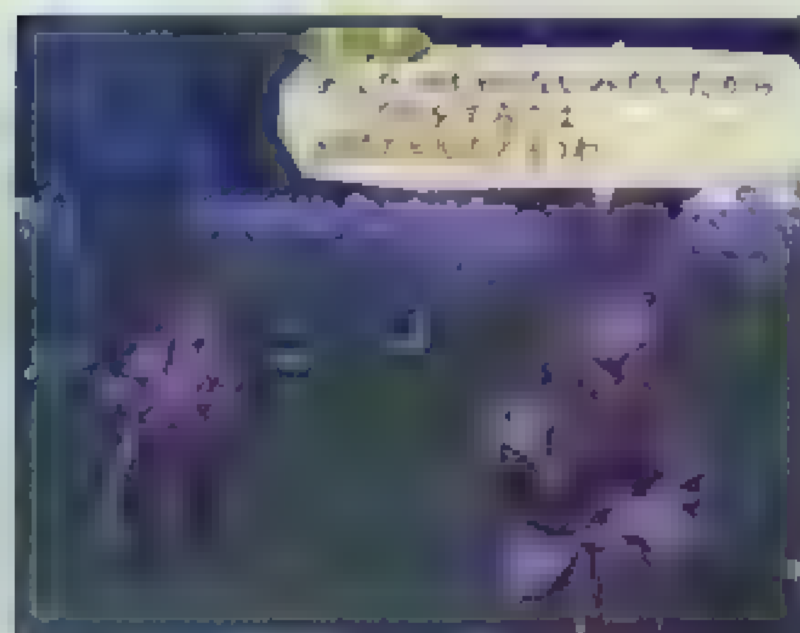
玛尔库特帝国 塔塔尔溪谷

24day Rem Rem Decan

我果然是天下最不幸的人。就在昨天我知道梵老师为了找那个什么导师伊昂要回国开始我就预感到了什么。现在我身边这位女士，对，就是她！居然敢刺杀老师！也是因为她我的身体不知道什么原因发生有一些变化，虽然我不知道这是什么，但我现在很清楚，我飞到了另一个地方！

我很向往能走出家门，毕竟被关在家里7年不是谁都能受得了的。我向往外面的世界，想看看世界上到底有什么地方可以玩。但是！我只想说一声但是！但是我不希望以这样的形式走出家门！看看我们到的地方，地上的泥巴已经把我名贵的鹿皮鞋子弄得脏稀稀的，还要风餐露宿，最关键的是居然有那么多魔物来打扰我！伟大的尤莉亚大人，难道我和您有仇？

对、对、对，还有一件事，我居然被那个低贱的车夫以为是什么漆黑之翼，我的天，居然把我和那些盗贼相提并论。我可是贵族！是公爵的儿子！啊，笔快没墨了，我得去找墨水。OH！这鬼地方，连墨水都那么劣质！



玛尔库特帝国

25day Rem Rem Decan

我是今天才知道我现在是身处玛尔库特帝国，对，就是那个在我10岁的时候就将我绑架的那个国家，所以我不得不把我昨天的日记标题改了，真是浪费了我那漂亮的字。我不知道这个鬼国家是怎么纪年的，所以还是沿用了金拉斯卡的纪年。

今天我算开了眼界，看到了那个什么玛尔库特帝国最新型的陆上战舰。那个规模，那气势。咳咳，我并不是在感叹，也不是长别人气势灭自己威风，但……那战舰的确不错。

把我带到这个鬼地方的那个女孩叫缇娅，我不知道她到底有什么目的，但她说并没有加害我的意思。难道是因为我英俊的面孔？呵呵，我对我自己的长相从来都很有自信。不过她做的那个什么饭团真难吃，算了，将就一下，虽然我出身贵族，偶尔吃吃平民的东西也算不错。

P.S.在马车上睡觉太难受了，我开始怀念家里那张天鹅绒大床了。

再P.S.一艘战舰居然没追上一辆马车，怪事。

再再P.S.听说那辆马车上的盗贼就是漆黑之翼，有机会倒想见见。

玛尔库特帝国 食料之村恩格布

26day Rem Rem Decan

我还是第一次听说吃东西要给钱的，不就是拿了一个苹果么，至于那么愤怒么。缇娅也是，居然帮着那个小贩来说我，看来这个女人的确不值得信任。不过为什么打怪物会掉钱呢？难道它们有收集金货的癖好？真难理解，不过这倒解决了我的旅费问题。

我们到的这个恩格布貌似是玛尔库特帝国的食料的主要来源地，虽然小镇面积不大，但东西的确好吃。比如我那个没付钱的苹果，呸，忘了，我后来付钱了！

但是……又是但是，我居然被诬陷是偷东西的贼！我说过，不要把我跟那些低贱的盗贼相提并论！

那个四眼大佐看上去绝不是善类，别看他衣冠楚楚一副斯文样，我知道这样的中年大叔最适合扮猪吃老虎。哼哼，不过看在你能保证我不是盗贼的份上就算了。至于那个伊昂……那不是什么罗雷莱教团的最高指导者吗？怎么会在这里？梵老师就是因为他才调回去的，他倒好，在这里查什么偷粮食，真是吃饱了没事干。

明天，明天一定一定要去那个什么齐格尔森林。诬陷我的小贼就在里面，说什么我也咽不下这口气。想我堂堂公爵的儿子居然被诬陷是小偷，让人知道都还不笑掉大牙。这是我的名誉之战，所以我一定不会善罢甘休的！

P.S.最近难道流行女装美少年吗？那个伊昂老师居然是男的！那羸弱的样子，那内八字，那娇小的身躯，那张女孩子的脸，那细嫩白皙的皮肤……等等，我注意皮肤干嘛？



玛尔库特帝国 齐格尔森林
27day Rem Rem Decan

今天的变故有些太大了，让我的脑子一下子没有反应过来。第一，我有幸见到了那个什么罗雷莱教团的圣兽，不过就是这些家伙让我蒙受了不白之冤。第二，我不得不打倒了那个雷牙女王，虽然我知道她是因为那个什么该死的齐格尔圣兽烧了它们的家不得不迁徙到这儿的。而且缇娅那个女人居然说没办法，这个冷血的女人。第三，切，那个造成火灾的罪魁祸首居然要跟着我们。不过那什么巫术指环还挺好玩的，这下可以让那只猪猴好好让我开心开心了。第四，这是最关键的，我居然被绑架了！哦，不，也不能这么说。我居然再次碰到了杰德那家伙，哼，我原以为他是什么好人，原来也不是什么好鸟。天知道他说的缔结和平是真是假，不过居然那个什么伊昂会答应调停金拉斯卡和玛尔库特两国的战争。以伊昂导师为首的主和派，以大咏师摩斯为首的主战派，这听起来真像一出宫廷剧。战争？多么可怕的词汇。

P.S.杰德那家伙真没尊严，居然说让他说下跪求我就下跪，不过他那张嘴……我真想撕烂那张嘴！

玛尔库特帝国
28day Rem Rem Decan

我杀人了！我杀人了！我杀人了这是我一辈子都没曾想过的事情。都怪那个什么神谕之盾骑士团！居然劫持陶塔洛斯(顺便说一句，这是这艘陆上战舰的名字)。把我挟持当人质不说还用什么封印术封住了杰德的谱术。这些都算了，但是……但是……我居然杀人了……好可怕。会不会有鬼魂来找我报仇啊，不敢想像……(>_<)为什么杰德会如此镇定地将长枪刺到人的身体里？为什么缇娅那个女的看到爆炸还会面不改色？我真的不理解。

那个巨汉拉尔哥，还有那个使双枪的名叫丽格蕾特的美女(缇娅叫她教官，看来她们有着非比寻常的关系)，还有那个操纵魔物的萝莉阿莉埃塔，为什么神谕之盾骑士团的人都那么奇怪，说起来他们还是梵老师的部下呢。

呼，我终于见到了一个我熟悉的人。凯的出现其实是让我很高兴的，虽然他是我们家的佣人但我一直都把他当朋友和兄长，有他在我会安心很多吧。

P.S.死灵使杰德·卡提斯，那个四眼男果然不是普通人。

玛尔库特帝国
29day Rem Rem Decan

我很害怕，即使现在我的手也在颤抖。并不是因为今天那个想杀我的士兵，而是当我看到缇娅替我挡下那一剑时，我忽然害怕失去她。我是个胆小鬼吧，也许。杰德说得对，我有这样的反应是很正常。但作为军人的他和缇娅而言那是不得已的事情，我问了凯，问他害不害怕。他说害怕，当然害怕，但正因为害怕所以才战斗，因为他不想死。不想死？是啊，我也不想死。我也应该拿起我的剑战斗吧。不战斗就不能保护自己，现在只有一条路可走了。杀人，我从来没想过。死去的那个人什么都没了，家人、朋友。他的家人和朋友应该会恨我吧，但我并不是喜欢才去杀人的。好，就这么决定了，而且我也不想被那些人瞧不起，我也不想做一个总是躲在别人身后的胆小鬼。

玛尔库特帝国 仙特比纳
30day Rem Rem Decan

黑狮子拉尔哥，死神迪斯特，烈风之辛克，妖兽之阿莉埃塔，魔弹之丽格蕾特……鲜血之阿修。神谕之盾骑士团的六位干部，通称六神将。但不知为什么，我对那个叫阿修的特别在意。不过缇娅那个女人居然说梵老师想挑起战争，真是搞笑。伊昂不是说了吗，六神将是大咏师摩斯派，是摩斯那个家伙想发动战争。诬蔑我敬爱的老师，这是不可原谅的。

阿妮丝那家伙从陶塔洛斯先行我们一步，在经过了现在我们所处的仙特比纳后，应该已经到了第二站，而仙特比纳也快被封锁了。不过她那封信……呃，那小妮子不会是对我有意思吧？天，我可不是萝莉控。萝莉控应该是那个死四眼！眼镜变态萝莉控，哈，这个称号真适合他。(不过为什么我总觉在哪儿看过这个称呼？)

下一站我们的目的地是凯兹尔，按凯的说法到那儿应该可以和梵老师会合了，太好了！

今天学到的内容

……的聚合，在这里集中了被称为记忆粒子的行星燃料，是音素容易集中的地方，伊昂的下一个目的地是塞菲洛特，是大地的Phon Slot中最强大的十个地方。

P.S.越来越看杰德不顺眼了，那家伙被封印了谱术，居然有脸说即使如此还是比我们厉害，可恶……虽然我承认这一点……(-_-)

玛尔库特帝国 弗布拉斯河
31day Rem Rem Decan

在弗布拉斯河又碰到了那个叫阿莉埃塔的萝莉，这次我知道为什么她那么讨厌我们了，原来我们在齐格尔森林杀死的那只雷牙女王是她的"母亲"。因为她从小就被雷牙女王抚养长大，所以对她而言雷牙女王就是她的妈妈。

我第一次看到了瘴气，不知道吸进这些瘴气有什么后果，不过想来也是很可怕的事情吧。还好缇娅咏唱了特殊的谱歌救了我们，但杰德却对她的谱歌产生了浓厚的兴趣，真不知道他是好学还是有什么其他目的。



今天学到的内容

……定是很厉害的东西，据缇娅说她是尤莉亚的子孙，那么梵老师也该是尤莉亚的后代了？

P.S.似乎杰德对缇娅的谱歌很感兴趣，这家伙不是萝莉控吗？什么时候对御姐感兴趣了。

玛尔库特帝国
32day Rem Rem Decan

可恶！可恶！可恶！我招谁惹谁了？那个什么鲜血之阿修怎么又找我麻烦？咦，为什么我要说又？还有那个缇娅，为什么老是和梵老师过不去啊。梵老师又不是故意和伊昂过不去，他也不过是不知道遵照教团的命令行事罢了。但是能够见到梵老师已经让我很高兴了。

今天学到的内容

……石有山那么大，一共有七块，但受到各种影响，有的已经破坏，一部分成为漂浮在空中的诸石带，一部分掉落到地……人没有承认，但似乎……事。

金拉斯卡·兰巴尔迪亚王国
33day Rem Rem Decan

终于回到金拉斯卡王国了，这次的旅行可真够远的，当踏上故土的那一刻我忽然感到一种安全和安心的感觉。但快乐的时光总是短暂的，魔兽使阿莉埃塔居然破坏了船，阿修那家伙居然掳走了修理专家，还叫我和伊昂去什么柯拉尔城。听说当年我被绑架的时候就是在柯拉尔城找到的，呵呵，我完全没有那时的记忆。那个别墅还是我父亲法布雷公爵的别墅呢，不过因为上次战争而放弃了。

但我并不想去那个地方，不管怎样都是一个让人伤心的地方，而且梵老师也叫我不要去。算了，今天就好好休息一下吧，好不容易回到祖国，应该用睡眠好好犒劳一下自己，明天的事情明天再说。

P.S.阿妮丝和那个阿莉埃塔似乎有什么渊源，但是关系看上去并不那么好，真是小孩子。但话说回来，到底阿妮丝和阿莉埃塔哪个更厉害呢？阿妮丝那个能自由变大的人偶很诡异，但阿莉埃塔能操纵魔物也很厉害啊。



金拉斯卡·兰巴尔迪亚王国 柯拉尔城
34day Rem Rem Decan

今天真要好好整理一下头绪才行，今天发生的事情不仅诡异而且让人生气。

柯拉尔城，我还是去了，并不完全是为了救那些什么机械师、整备员什么的。而是我还是对这个地方有些在意，毕竟这是当年发现我的地方。不过我没想到这个曾经的别墅已经荒废得如此厉害了，里面到处都是魔物。但是，在这里我居然发现了一些奇怪的机械。

我最后还是被抓住了，当我醒来时发现我身在那些奇怪的机械装置中，一个戴面具的家伙和一个坐在椅子上的奇怪家伙正对我的身体做着什么。不过好在凯他们来得及时将我救了下来，这件事太蹊跷了，我有什么值得研究的。而且居然拿我当试验品，那帮家伙真不知好歹！

P.S.杰德那家伙，似乎对这些机械装置知道点什么，但想从他嘴里套出点话来那比登天还难。

凯也是，恐女症还是那么严重，对阿妮丝这种毫无性感可言的小女生也反应那么大。对了，说起来，这次反应怎么这么大，以前都没这么激烈过？



金拉斯卡·兰巴尔迪亚王国
35day Rem Rem Decan

又来了，头痛，还有那个声音。

快觉醒吧！吾之声……

这讨厌的声音怎么老是缠着我！

今天发生了更为奇怪的事。当我站在甲板上时，那个声音又来了，而且我的手不由自主地举了起来，似乎有种力量从我的身体里流了出来。

终于找到你了，让我看看与我相同的力量……

果然，那不是什么幻听

这时要不是梵老师我想我一定会发生什么事，后果……我不敢想后果。

梵老师对我说那力量是超振动，而父亲之所以将我软禁在家是因为了保护这个世界上惟一能单独使用超振动的我不被玛尔库特帝国掳走。而且梵老师还告诉我，有这样的力量我会成为英雄。呵呵，英雄，我从来都没有想过我会成为什么英雄，但只要有这力量……梵老师不会骗我，他说的一定是正确的！我会成为英雄！

今天学到的内容

所有的物质中斗含有音素，音素分为六种属性，当这些音素与星球地核中[illegible]音谱带，可以将[illegible]的半永动机关[illegible]让六属性的音素与记忆粒子发生了突变，从中诞生出了第七个音素，这就是第七音素，能够使用第七音素的人就是第七音谱术士，缇娅就是第七音素谱术士，而我也有使用第七音素的素质，缇娅那家伙，为什么告诉我[illegible]向我道歉，真是个奇怪的家[illegible]

流通据点 克塞多尼亚
36day Rem Rem Decan

第七音素、超振动……没想到因为这些东西就被软禁了这么多年，不过只要能回避战争，承认我的力量，那么我就会英雄，就会获得自由。英雄……呵呵，怎么听都是那么动听的音节啊。

流通都市克塞多尼亚不愧有流通都市之称，这里的交易是我见到的最热闹的，商品也是最多的。当然，其中也有贵得让人瞠目结舌的，比如一把破剑要卖150万之类的。



漆黑之翼，我终于见到了这帮传说中的强盗。果然都是些歪瓜劣枣，除了那个似乎是大姐头的诺娃尔看上去还可以之外，其他两个简直就是车祸现场。不过那女的也很可恶，居然敢偷我的钱，只是她的手法真够高明的，我居然不知道，要不是缇娅那我就要喝西北风了。

趁准备船的时间我们前往克塞多尼亚的大富豪阿斯塔那里解析在柯拉尔城拿到的音谱盘，活活，看上去还挺多的。不过那些六神将真是讨厌，那个戴面具的家伙居然伤到了凯，好在只是外伤。呼，快点结束这种逃命的现状吧。

金拉斯卡·兰巴尔迪亚王国
37day Rem Rem Decan

上次是陶塔洛斯，这次是船。那帮六神将真是阴魂不散啊，不过这次这个似乎太蠢了点，自以为是地坐在一个会飞的椅子上，自称自己华丽，我从没见过这么不要脸，不对，应该是这么白痴的家伙。而且他似乎与四眼杰德是旧识，但看样子应该是一直被杰德踩在脚下的那种蠢蛋。说实话，能够在头脑和嘴巴上胜得过杰德的人我猜这世界上也没几个人。

今天学到的内容

音谱盘已经解析出来了，似乎是被称为同位体的研究。

罗雷莱，罗雷莱是第七音素意识集合体的总称，当音素集合到一定数量的时候就会拥有自我的意识，如果能够操纵它就能使用高等谱术，每个都有各自的名字，比如第一音素集合体叫暗影，第六音素集合体叫雷姆等。罗雷莱现在还没有观测到的资料，是否存在都是个问题。3.14159265358979323846……这是罗雷莱的音素振动数，音素振动数是所有物质都能发生的，它跟指纹一样，没有相同的，而同位体就是拥有完全一样的音素振动数的个体，如果不是人为[illegible]是不会有这样的东西的，以前曾经运用克隆的技术制造同位体，但克隆技术制造的复制品不过是模仿品而已，虽然看起来一样，但音素振动数却有变化，不能成为同位体。

天啊，我也只是记下了这些，具体是什么我完全不明白，等以后再说吧。

P.S.不知为什么，缇娅那家伙对我越来越温柔了，不知道这是好事还是坏事。

再P.S.杰德好可怕，不，应该说他的那张恶口，至今为止我还没看过他说的那么恶毒的。那个六神将在杰德那张嘴面前完全抓狂，看来以后不要顶杰德的嘴，不然肯定死得很惨。



金拉斯卡·兰巴尔迪亚王国 巴奇卡尔
38day Rem Rem Decan

终于回到了光之王都巴奇卡尔，但我看着那雄伟的建筑却觉得很陌生。因为我从来都没有出过家门，虽然近在咫尺，但根本就没有到街上走动过。听凯说这是天上的谱石落下时在地上砸了一个巨坑，而王都就建在这个坑里。真可笑，自己对自己的家居然如此不熟悉，我想说出去没人会相信吧。

回到王都本以为是很高兴的事，但居然又碰到了漆黑之翼的那三个家伙，看到那个瘦高个约克和矮胖子乌尔西就觉得讨厌。好好的心情都被他们败完了，不过他们似乎注意到了伊昂，这可不是个好现象，如果伊昂再有什么麻烦那就糟了。对，我是一个要当英雄的人，绝不会因为这样的小角色而退缩的。

P.S.凯那个家伙，居然背着我去看马戏团，还说那个什么漆黑之翼很像当时那个"暗黑之梦"马戏团。好啊，我在家里闷得发慌的时候，你还有闲心去看马戏团表演！哼！

金拉斯卡·兰巴尔迪亚王国 巴奇卡尔
39day Rem Rem Decan

今天发生的事情好多，我的脑子都快装不下了。首先是见我的那个舅舅皇帝，但是居然碰到那个摩斯！可恶，这个想引起战争的家伙居然有脸在这里挑拨。好在我的及时出现才阻止了他的阴谋，呵呵，我果然是能成为英雄的男人啊！然后就是听到老师被抓起来的消息，不知道是哪个人诬陷的，居然说我这次出走是因为梵的阴谋，而且还是和缇娅合谋的。再次，就是我的母亲生病了。母亲以前就体弱，这次为了不知道有多伤心，看来我要好好补偿一下。



最后，就是娜塔莉娅那家伙了。这个公主也真够活跃的，当然，如果要救老师我可全靠她了。不过她怎么还记得小时候我的求婚啊，我失去记忆了，怎么也想不起有说过那样的话。但她是我的未婚妻，我也不好说什么。

P.S.可怜的缇娅，身为摩斯的下属一定不好过。等等，我什么时候开始关心这个女人起来了？难道是因为她现在对我温柔了吗？呵呵，这一定是错觉，难怪娜塔莉娅吃醋了。啊，真失败。不过……缇娅这家伙也算不坏嘛……

金拉斯卡·兰巴尔迪亚王国 巴奇卡尔
2day Gnome Gnome Decan

亲善大使，我从来没想过我能以一名亲善大使的身分走出巴奇卡尔这个地方。国王陛下，也就是我舅舅同意签订和平条约，而作为两国交好的证明，我要去救阿克泽琉斯这个矿山城市。

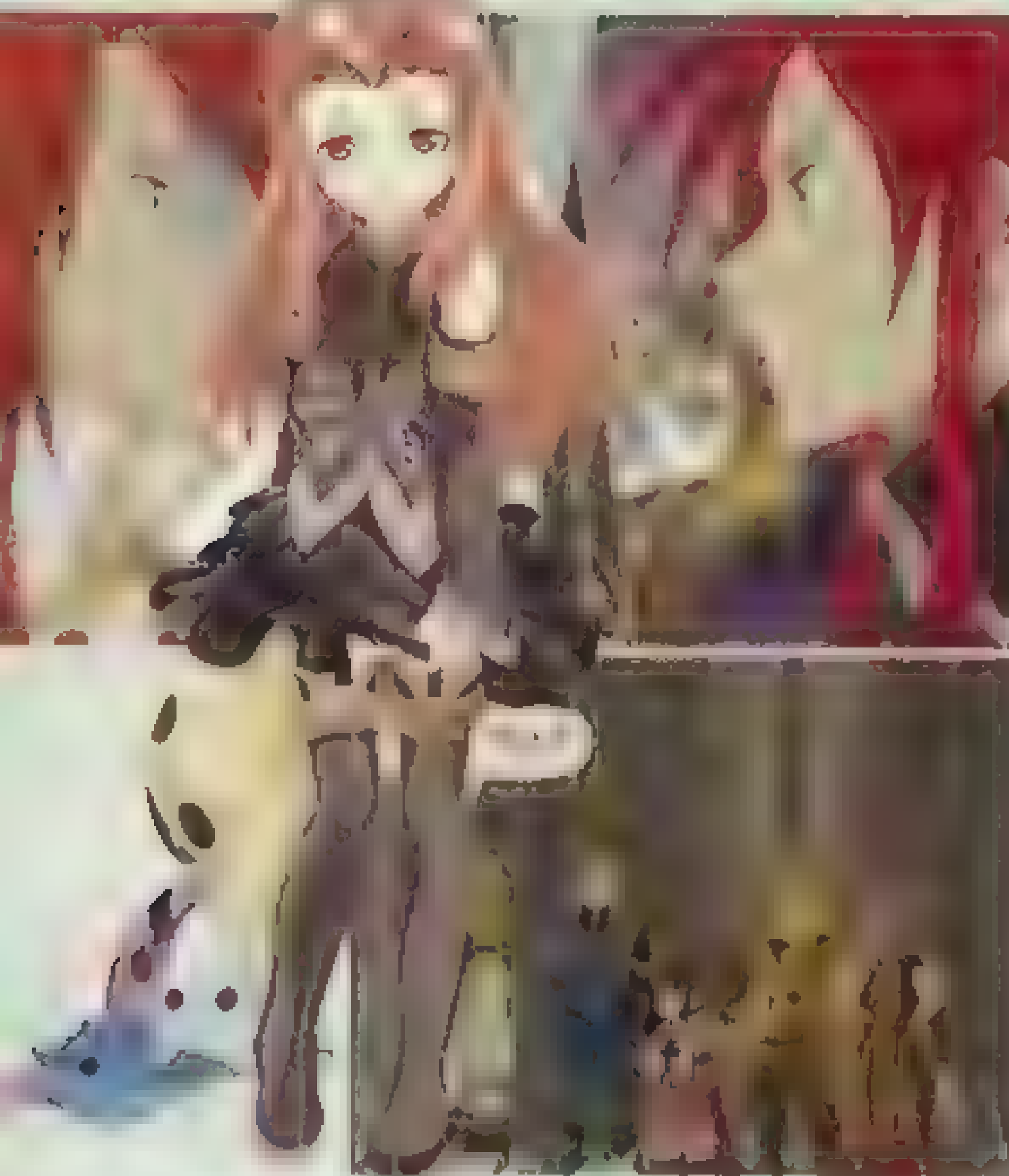
尤莉亚·朱叶的第六谱石上写着：ND2000。继承罗雷莱力量的人会在金拉斯卡诞生，其为与王室有关联的红发男孩，他的名字被称为圣焰之光，将领导金拉斯卡·兰巴尔迪亚进入新的繁荣时代。ND2018。继承罗雷莱力量的年轻人带着众人将前往矿山之街。

这就是第六谱石上的内容，它预示着我是继承罗雷莱力量的人。果然如老师所说，我会成为英雄。

今天我又知道了一件惊人的事情，原来当年拐走我的人居然是梵老师，尤莉亚的预言中最后说道：年轻人其力量将会是灾难，他会成为金拉斯卡的武器。虽然预言里说带走阿克泽琉斯的人，但如果使用超振动中和那里的瘴气，就可以不带走人，之后就可以和老师一起逃到达特。啊，想起来就让人兴奋啊，这种刺激的情节以前只在小说里见到过。而且老师说他需要我，长这么大我还是第一次被人承认，好感动。

但除了这些还有让人觉得讨厌的事情，那就是漆黑之翼那帮人貌似掳走了伊昂，而且六神将似乎在妨碍我的成为英雄的伟大事业。好不容易知道避开他们的方法，却被娜塔莉娅偷听到了我和梵老师的谈话。真倒霉……(>_<)

金拉斯卡·兰巴尔迪亚王国 奥阿西斯
3day Gnome Gnome Decan



啊，好恶心。那个红发的家伙应该就是阿修吧，为什么他长着跟我一样的脸。可恶，一想起来就觉得不是滋味。

伊昂还是被那帮六神将带走了，但在奥阿西斯我的头痛又犯了，但这次出现的声音居然是阿修，不知道为什么，他居然告诉了我他在扎奥遗迹。这家伙，到底有什么阴谋？

P.S.啊···沙漠热死了，好像洗个凉水澡。不过那三个女人，不，阿妮丝只能算是女孩，居然说我想洗澡动机不良。拜托，你们以为我会偷看你们洗澡么？一个是还未发育完全的小孩，一个是从小就看惯了的刁蛮公主，一个冷血女人。哼，吃饱了撑着才去看呢……嗯……不过，缇娅貌似还……啊，我在想什么

金拉斯卡·兰巴尔迪亚王国 奥阿西斯
4day Gnome Gnome Decan

该死的，为什么那个阿修会使跟我一样的招式？而且那个高大得吓死人的拉尔哥对娜塔莉娅那么在意。六神将真是些奇怪的家伙。

那个阿修，居然说我和他是相连的，而且说我就是他，更让人觉得过分的是操纵我拿剑去砍缇娅。不过凯那家伙似乎更让人担心，貌似是在柯拉尔城与六神将战斗时中了招，施术的人可以从中了术的人的脑细胞中读取情报，并还可以操纵那个人，不过这种特殊的达特式谱术与距离有关，越远效果就越弱。现在我们必须快点去阿克泽琉斯，梵老师应该先我们一步了吧。

金拉斯卡·兰巴尔迪亚王国 德奥山岬
5day Gnome Gnome Decan

可恶！可恶！可恶！为什么那帮家伙老说我的不是！那个叫卿格蕾特的女人居然说我一事无成！什么克隆技术？杰德、伊昂、缇娅，这帮家伙什么事情都瞒着我。只有老师理解我，我好想赶快见到他。哼，那个缇娅，居然说我离开了老师就不行，完全就像是个人偶，她懂什么？对于一个能下手杀自己兄长的人没什么好谈的。老师，什么时候才能见到你啊。

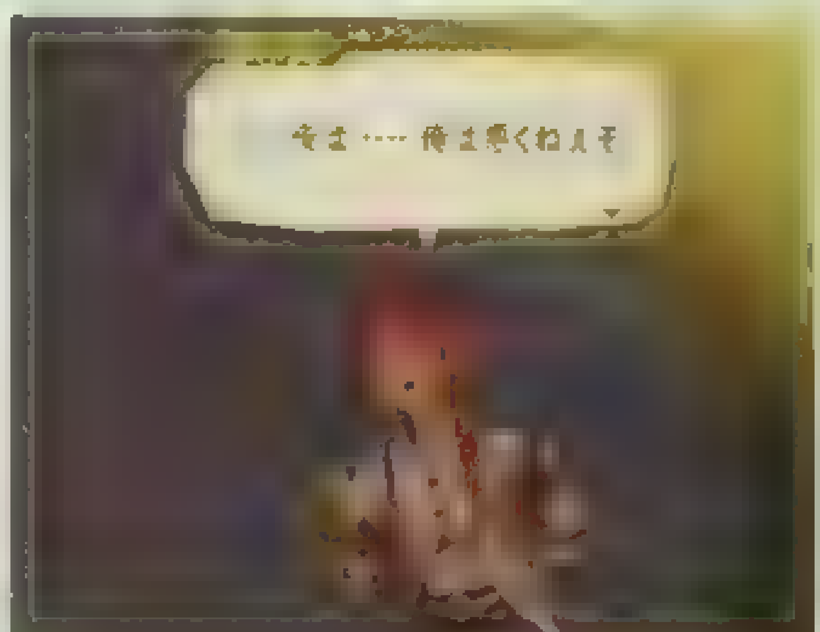
那个阿修又出来妨碍我了，叫我不要去。开什么玩笑，我可是为了两国的和平来这里的，我可是亲善大使，我可是要成为英雄的人！只要我把瘴气消除就行了，你们这帮一直认为我一事无成的家伙都好好看着吧，这一次定会让你大吃一惊！哼，我卢克少爷可不是吃素的！

魔界
6day Gnome Gnome Decan

我……我……我到底干了什么？我好想吐……那个阿克泽琉斯就这样消失了？那个孩子，天哪，我真的不敢想了。就这样被泥石流吞没了，那忧伤的眼神……唔……好想吐。老师，为什么你要这样？为什么说我是复制品卢克？你会欺骗我吗，老师？不会吧，一定不会……应该不会吧。

但是……我没错！错的是老师！他没有告诉我事情的真相！我不知道那个什么变奏之轮是产生支柱的装置，我是为了救阿克泽琉斯才去的！

为什么你们却将一切责任推卸到我的身上！



今天学到的内容

魔界：缇娅称我们现在身处的这个地方是魔界，而我们的世界在这里则被称为外壳大地，从这个魔界中延伸出去的被称为塞菲洛特之树的巨大支柱支撑着整个空中大地，也就是外壳大地。曾经外壳大地在魔界，但随着两千年前奥尔德兰特被原因不明的瘴气所包围，逐渐开始受到污染，那是人们从尤莉亚所咏唱的七个预言中找到了逃离灭亡走向繁荣的方法，尤莉亚基于预言，提出了利用塞菲洛特将地壳浮上的计划，这就是外壳大地的最初，知道这件事情的只有罗雷莱教团咏师级别以上的魔界出身的人，也就是说缇娅是魔界的人。

监视者之街 尤莉亚城
7day Gnome Gnome Decan

那个该死的阿修，他为什么来到这里？而且还说我的不是！责怪我为什么没有深入考虑一下！那家伙，居然说他才是七年前被拐走的卢克，而我不过是他的复制品！不会的，这一切都不会是真的！那个家伙不过是在动摇我罢了。

但是……如果我不是复制品……为什么我会躺在床上，为什么我会看见自己躺在床上！

"我和你是完全同位体，也就是说你是音素振动数跟我完全一样的复制品。完全的复制品与原型之间会通过Phon Slot相连。为了将你的Phon Slot向我打开，所以在柯拉尔城进行了操作。"

可恶，那个阿修的话怎么听都觉得不是滋味。但是……我没有词语来反驳他。

贝尔肯德港
8day Gnome Gnome Decan

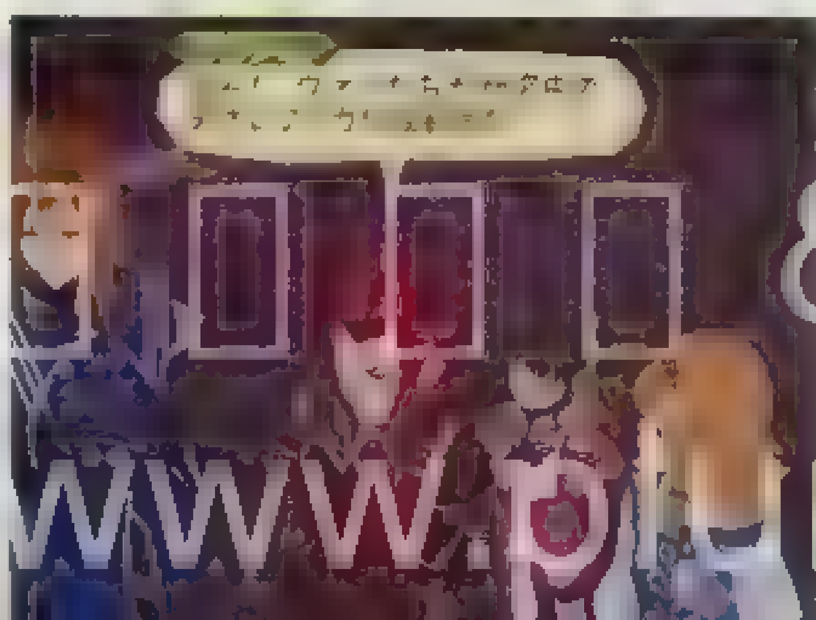
这种感觉太奇妙了，我的意识在另一个人的身体里，不，准确地说是与另一个人相连。通过那个人的眼睛我能看到他所看到的一切，凯、娜塔莉娅……好奇怪，用这样的方式站在你们面前好奇怪。

贝尔肯德，这个充满了音机关的都市与梵老师有明切的关系。那个叫斯皮诺萨的老头真是顽固啊，而且居然是当年诱拐卢克，不，诱拐阿修的人中的一个。

杰德·卡提斯，不，应该称他为杰德·巴尔弗亚才对。这个克隆技术的生父，也就是说我就是他研究的结果，虽然他已经查觉到什么而停止了制造复制品的研究，但没有他，我就应该不在这里了吧。

瓦云洞窟
9day Gnome Gnome Decan

这样寄居在另一个人身体的感觉真奇特，不，其实我也不知道到底是不是在阿修的身体。瓦云洞窟中的复制品设施太让人惊讶了，从设施中的数据得知老师在研究一个面积大约三千万平方公里的东西，天哪，这可是有整个奥尔德兰特十分之一的面积大小啊。在这些资料中居然有霍德的情报，那不是上次大战中被毁灭的地方吗？难道老师是想用复制的方式让它复活吗？



据杰德那家伙说，在接受实验的时候，被采取资料的原型有可能受到不好的影响，不过还好阿修这家伙没什么事。呵，什么时候我开始关心起这家伙来了，不过这家伙的脾气真臭屁，居然说不接受我这个"垃圾"的担心，真是可恶的家伙。

不过现在的情况非常不妙，由于我将阿克泽琉斯的塞菲洛特之树消灭，其他支撑外壳大陆的塞菲洛特之树也受到了影响。老师，难道你想将整个外壳大陆都毁灭掉吗？太可怕了，我已经不敢想了。

监视者之街 尤莉亚城
10day Gnome Gnome Decan

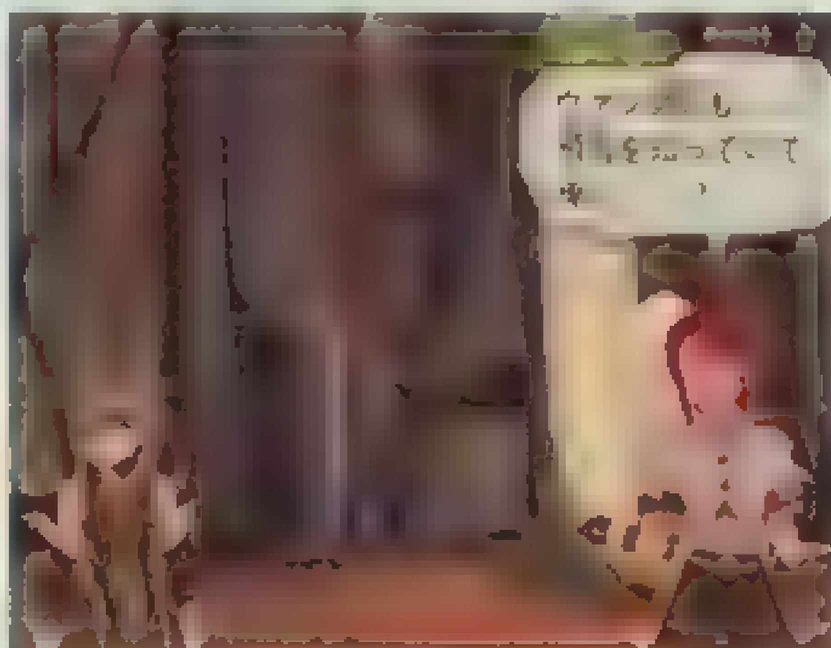
我想要改变，对，我想要改变自己。迄今为止我一直都在听从别人的话。阿克泽琉斯的人已经死了，及时我想补偿也已经无济于事了。我必须改变，虽然我不知道该怎么做，但我知道我必须现在就开始。我也知道我现在所说的他们不会那么容易就能相信，但这一次，就这一次是我第一次决定做的事情。当我削掉我的头发的那一刻起，我就已经做好了最坏的打算。那并不是与过去诀别，而是让那样痛苦的过去鞭策自己。缇娅，你会相信我吗？以后我所做的，你就好好看着吧，也许不会一下子就能做好，也许我会再做错什么，但我希望你在我身边给我做一个判断。

现在仙特比纳非常危险，我们必须找出防止崩坏的方法！

监视者之街 尤莉亚城
11day Gnome Gnome Decan

这是什么意思？尤莉亚城的市长，也就是缇娅的祖父居然说阿克泽琉斯的崩坏已经在尤莉亚的预言中了，既然知道了预言为什么不去阻止呢？遵循预言，这是罗雷莱教团的教训，但没有人希望死。为了奥尔德兰特的繁荣，难道即使知道这些也会去见死不救吗？老师也因为这样而憎恨这些预言吧，难怪他会说被预言所束缚的大地消灭了也没关系。作为世界的监视者，难道尤莉亚城的人只是看着世界遵循尤莉亚的预言而走下去？什么鲁古尼卡大地会被战火包围，玛尔库特将失去领土，金拉斯卡将迎来从未有过的繁荣，这些话即使是预言，但现在老师所做的事情根本就没有出现在预言中。不行，我不能坐视不管。

今天学到的内容



阿拉米斯涌水洞
12day Gnome Gnome Decan

呵呵，缇娅那家伙，居然给我音素理论书让我学习如何控制音素。缇娅可真坚强啊，知道自己的哥哥在策划着什么，所以哪怕是错误也要去刺杀他，因为老师的计划会让无数的人死去。这一点我比不上她。

凯！呵呵！你果然是我的好朋友我真的没想到你会等我，不过我说句谢谢你不用那么大的反应吧，难道我以前从未说过谢谢吗？

"不管是不是复制品，对于我而言你就是真的，你就是你，阿修是阿修。"

谢谢你，凯。你不知道我听到这句话的时候有多高兴。的确，我想改变自己，我想赎罪，但正如你说的，不可能人们会说"好，我知道了"这样简单地就能接受，也许我会失去所有的幸福，但现在我只想帮助别人。

杰德带来了一个坏消息，伊昂和娜塔莉娅被摩斯那个家伙软禁了。而因为阿克泽琉斯的消灭，金拉斯卡已经开始准备开战了，而如果说娜塔莉娅公主的死，那将是个很好的理由。我知道现在杰德不那么相信我，但我相信时间能证明一切。现在事不宜迟，赶紧前往罗雷莱教团的总部达特救出伊昂和娜塔莉娅！

罗雷莱教团总部 达特
13day Gnome Gnome Decan

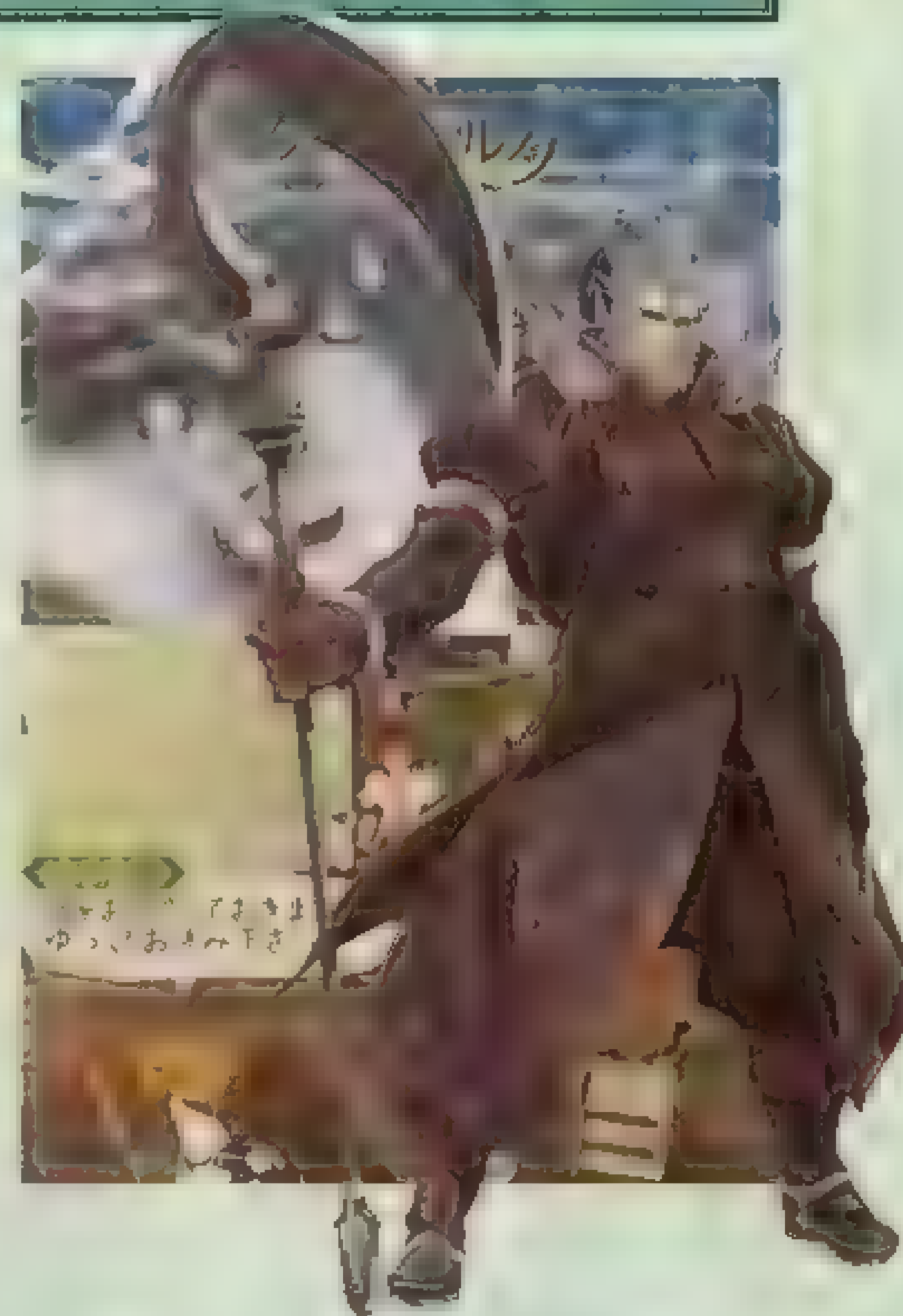
我开始找缇娅学习如何控制第七音素，不过杰德……那家伙老是以奇怪的眼神看着我。说什么完全同位体的复制品还是第一次见过，而且为了以防万一还要定期给我检查健康情况，天哪，我居然会被怪叔叔检查身体，想起就心寒。

阿妮丝那个小妮子还挺能干的，神谕之盾骑士团果然还是她的天下。拯救伊昂和娜塔莉娅还是很顺利的，不过娜塔莉娅看到我的时候以为是阿修，让我的自尊心小小地受到了一下创伤。

现在找舅舅……不，应该称金拉斯卡皇帝陛下应该有问题，他似乎现在很相信摩斯，那么目前惟一能找的就是玛尔库特帝国的皇帝了。阿修离开的时候留下了陶塔洛斯，这对我们而言是个好消息，不过我还不知道原来陶塔洛斯居然在水上行动也很自如呢。

玛尔库特帝国 银世界 克特尔布鲁克
14day Gnome Gnome Decan

好冷、好冷、快冻死了！为了绕道不被发现不得不来到这个鬼地方。不过那个皮奥尼皇帝真够奇怪的，居然修了那么多娱乐设施。但是王室成员果然难做，为了躲避王位争夺的危险，居然跑到这个冷死人的地方。

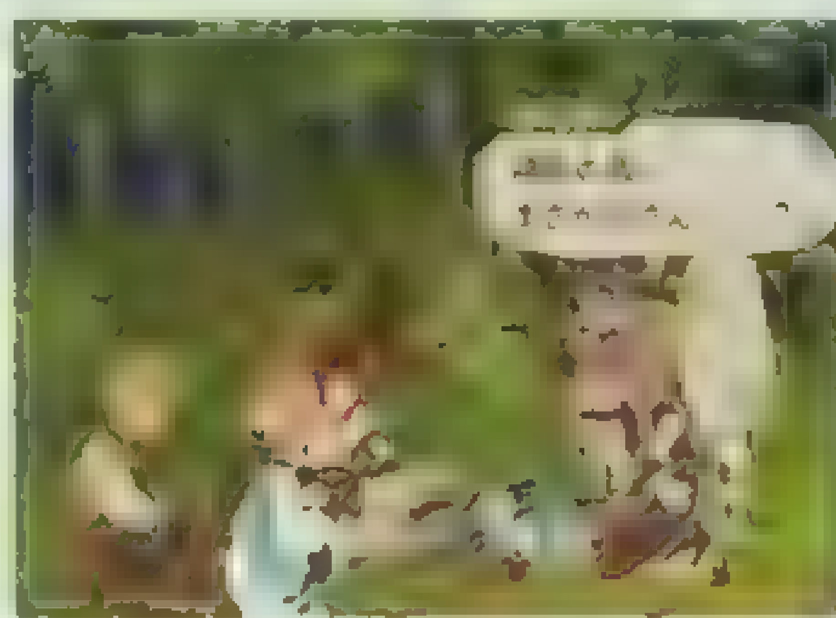


杰德那个嘴巴毒的家伙居然有个漂亮妹妹内芙莉，而且还是人妻，她还将杰德为什么研究复制品告诉了我。原来她小时候把一个很珍贵的人偶弄坏了，而那时杰德就开始基于克隆的技术编出术进行人偶的复制，那个时候杰德只有九岁。杰德从小就与一般的小孩子不一样，大人都很难使用的谱术他却可以熟练掌握，也喜欢虐杀那些没有害处的魔物。他对于生命的死亡毫无感觉，改变他的是他的老师内比利姆。内比利姆是一个使用第七音素的治愈师，因为杰德不能使用第七音素，所以他非常崇拜内比利姆。但这也是悲剧的开始，由于强制使用第七音素，杰德发动了无法制御的谱术，这不仅杀害了内比利姆老师，也把房子也烧了。但杰德却想如果用复制就能救内比利姆，但是他复制出来的却是一个怪物。之后由于军事名家卡提斯家看重他的才能，杰德成为了卡提斯家的养子。这也许是因为他想找一个更好的环境来学习复活老师的方法吧，而让他停止这个想法的正是皮奥尼皇帝。

现在杰德已经放弃制造复制品的想法，复活一个人，但因为变成怪物而杀死他，这样痛苦的事竟做了两次，我想杰德的心也是很痛的吧。因为自己的过错而误杀了人，这样的话一声都将背负着罪孽，这样的心情，也许我是最能理解的。

玛尔库特帝国 罗特尔洛桥
15day Gnome Gnome Decan

如果我记得没错的话罗特尔洛桥是漆黑之翼那帮家伙弄断的，真会干哪。为了前往玛尔库特的首都古兰克库玛必须要过桥穿过特奥尔森林，但金拉斯卡和玛尔库特的关系已经恶化到我们无法想像的程度，连罗雷莱教团最高导师伊昂都开始不相信起来了。



在特奥尔森林中我们又碰到了六神将中的拉尔哥和辛克，拉尔哥我就不管了，辛克那家伙居然操纵凯来袭击我们。但最让我在意的并不是这个，而是伊昂所说的操纵凯的这达特式谱术只有导师才会，而如果被操纵的人如果本身没有杀意的话是无效的，也就是说……不会的，一定是哪里弄错了，凯怎么会对我怀有敌意呢？如果他想杀我小时候就有很多机会了，为什么还会这么多次地帮我？不错，一定是哪里弄错了。

玛尔库特帝国 古兰克库玛
16day Gnome Gnome Decan

这里不愧被称为水都，水似乎成了这个玛尔库特王城最有代表性的东西。人工瀑布、喷泉、蔚蓝的海港，一切都是为了水而存在。而且我也终于见到了那位传说中的皮奥尼皇帝，没想到这个年轻皇帝居然答应了我们拯救仙特比纳的请求，这位性格豪爽的皇帝给我留下了一个好印象。

对于凯……我似乎也有所了解了。原来他是玛尔库特人，而且出生在霍德，也就是上次大战的地方。进攻霍德的正是法布雷公爵，那么他到法布雷公爵家当佣人是为了复仇了？但是他说的一句话我听了很高兴，"不因为你是法布雷家的人而讨厌你，不过说完全不满那是撒谎。如果你觉得我跟你在一起你觉得不舒服的话，你可以离开。如果不，那就让我和你再在一起一段时间，因为我还有没确认的事情。"我明白，我相信你，凯。



玛尔库特帝国 仙特比纳
17day Gnome Gnome Decan

仙特比纳的移民工作进行得还不错，平民向恩格布迁移，士兵则加入驻扎在东鲁古尼卡平原得诺尔德海姆将军旗下。不过那个什么死神又来捣乱，这个家伙，真的像杰德所说的那样，生命力可以和蟑螂媲美。不过这还不是最麻烦的，由于这家伙的拖延，仙特比纳开始下沉的时候人员还没有完全救出来。可恶！给我记住！下次碰到一定把你像踩蟑螂一样踩扁。好在凯想起在杰利达有进行飞行实验，不过飞行这东西我只听说过，还从来没实际体验过。但是现在也不能想那么多了，赶紧救人要紧！好在这次的下沉与阿克泽琉斯有所不同，魔界与外壳大地之间有一个被称为神圣之线的力场，只有过了这个力场才会急速下降，现在我们只能和时间赛跑。再加上杰利达位于金拉斯卡一方，希望路上不要出什么事情才好。

金拉斯卡·兰巴尔迪亚王国 杰利达
18day Gnome Gnome Decan

真是一波未平一波又起，当我们到了杰利达的时候居然听到古代浮游机关阿卢比奥尔居然坠落在了梅吉奥拉高原。切，如此紧迫的时间居然碰到这样的事情。不过既然来了，我就没想过放弃。杰德那家伙都把陶塔洛斯拿出来当交易品了，我有什么好怕的。不过凯那家伙似乎激动得过头了，也没办法，对于这个喜欢机械的家伙来说来到杰利达完全就像是来到天堂。

说起来塔玛拉、阿斯顿和也门这三个老人年纪加起来都快超两百岁了还在摆弄着那些机械。

算了，现在不是说这些的时候还是赶紧找到浮游机关坐飞空艇去救仙特比纳的人要紧。

玛尔库特帝国 仙特比纳
19day Gnome Gnome Decan



呼，好险，那帮金拉斯卡的士兵居然找到杰利达去了，还好我们乘阿卢比奥尔离开了，不然后果不堪设想。

仙特比纳剩下的人也在最后关头获救了，但仙特比纳还是下沉了，虽然现在被神圣之线的立场支撑着，但很快就会下沉到中间层，就像当年的霍德一样。如果按照现在的速度，一个月后整个大陆都会沉下去。怎么办？如果知道如何操纵变奏之轮就好了，我不想让阿克泽琉斯的悲剧重新上演。我是不是太操之过急了？杰德说得对，我太心急了，现在最好去尤莉亚城问一下缇娅的祖父，也许他会知道什么。仙特比纳的下沉这件事已经与预言相违背了，他应该会帮助我们吧。

监视者之街 尤莉亚城
20day Gnome Gnome Decan

很显然，仙特比纳的下沉让特奥德罗市长，也就是缇娅的爷爷非常担心。现实情况已经开始偏离了预言，这的确是让他们非常担心，对于我们寻求帮助的请求也很快答应了下来。

再次回到尤莉亚城让我不禁想起阿修那家伙来，虽然那个时候我一直处于昏迷状态，但由于我和他之间的联系让我看到了很多东西，让我知道了许多我所不知道的事情。

拯救仙特比纳就要靠罗雷莱之键，但现在罗雷莱之键据说沉入地核。但是，目前虽然让仙特比纳浮上到外壳大地比较困难，但不被液态化的大地吞噬倒还是有方法。那就是操纵变奏之轮，让塞菲洛特之树复活，让城市浮在泥海上面。操作变奏之轮需要第七音素，而我们则有我、缇娅、娜塔莉娅三个人会使用第七音素，接下来就要看老师的行动了，如果他不来妨碍我们事情也许还能进行得顺利。但愿吧……我只能祈祷了·….

今天学到的内容

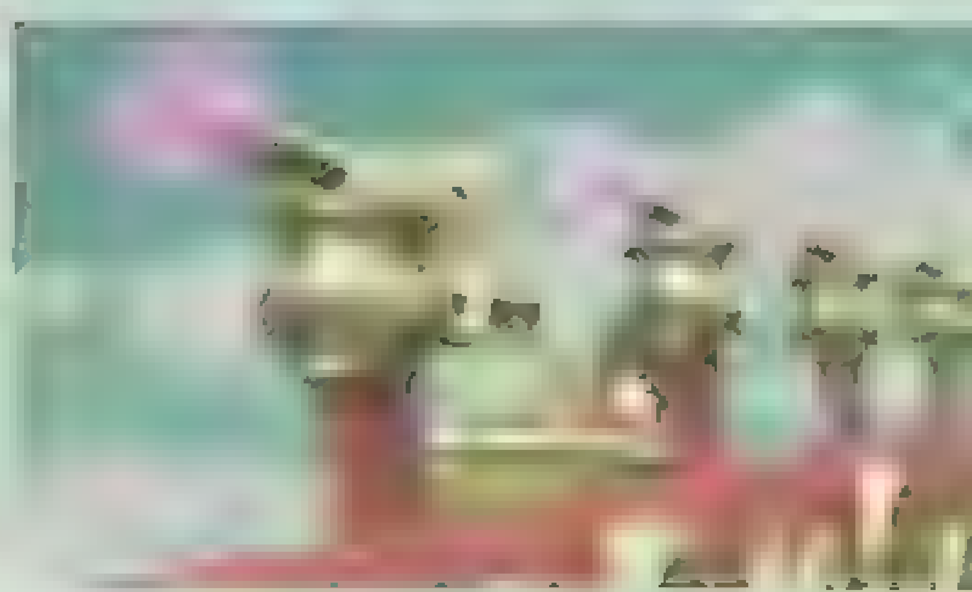
罗雷莱之键：罗雷莱之键指的是罗雷莱之剑与罗雷莱的宝珠，发生行星风暴就要使用罗雷莱之键，它是尤莉亚与罗雷莱签订契约的证明，也是尤莉亚借用罗雷莱之力的谱术武器，罗雷莱之剑能集结第七音素，而罗雷莱的宝珠则可以扩散第七音素，而键的构成也是由第七音素构成的，据说键里寄宿着罗雷莱，而尤莉亚能够自由操纵罗雷莱的力量，虽然不知道这种说法是真是假，但能够自由操纵塞菲洛特是事实，但是据说罗雷莱之键在发生行星风暴后就沉入地核了。

魔界 修雷之丘
21day Gnome Gnome Decan

不得不惊叹，2000年前的文明不知道有多发达。修雷之丘的构造的确让人惊叹，不过似乎梵老师已经来过这里。我真的不清楚他到底有多大的力量，从将这里封印的尤莉亚式封咒我感到老师对我隐瞒了很多，但是既然知道如何解除封印的方法我就不会放弃。尤莉亚式封印对缇娅有反应，而我已经学会一些使用第七音素的基础能力，解开变奏之轮的暗号，这样仙特比纳就不会下坠了。但是还不能高兴太早，这里的塞菲洛特支撑着整个鲁古尼卡平原，看来解开这一个变奏之轮是没用的，要将其他所有变奏之轮的暗号解开才行。

头开得不错，接下来就是一步一步走下去了。但是缇娅那家伙的脸色似乎有些不好，会不会是我多心了？

外壳大地
22day Gnome Gnome Decan



不好，现在情况似乎已经不容乐观了。金拉斯卡与玛尔库特两军已经开始交战，如果继续下去这正中梵老师的下怀，两军的所在地会崩坏，这样一来双方都会受到重创，我必须去阻止这场无意义的战争！金拉斯卡的本阵应该是凯兹尔，我选择了这条路线。

我知道让双方停战是件很困难的事情，但没想到如此棘手。但我不能放弃，既然已经走到这一步了，就已经不能再回头了。

外壳大地
25day Gnome Gnome Decan

摩斯那个家伙到底在想什么！居然说娜塔莉娅不是兰巴尔迪亚王家的公主！还说什么兰巴尔迪亚王家的人应该是红发、绿眸，而王妃也是黑发，不可能有金发的女儿。这是什么鬼话！还有，那家伙居然对战争崩坏毫不在意！

伊昂那个家伙也是，现在居然和摩斯一起前往达特！还解了阿妮丝的职！真不知道他的脑袋里在想些什么？不过既然是伊昂自己的决定我无权说什么，他是个冷静有头脑的人，应该不会做什么危险的事情。倒是娜塔莉娅更让我担心，摩斯的话似乎对她的影响很大，我可以清楚地看到她的眼睛中那迷离的神色，我现在还是一刻不停地留在她的身边为好，这件事的打击我想任谁都受不了。当我被说成是复制品时我也很震惊，我知道那种心情，真残酷啊，在这个紧要的关头居然出现这样的事情。

流通据点 克塞多尼亚
26day Gnome Gnome Decan



现在作为两国交接的克塞多尼亚已经处于紧张的状态，两国士兵已经剑拔弩张。但是！在这里居然又碰到了漆黑之翼那帮家伙！而且居然想发战争财！这帮可恶的家伙。我怎么可能给钱！哼！

恩格布的市民已经都迁移到这里来了，克塞多尼亚的大富豪阿斯塔果然够朋友，欣然接受了他们。不过克塞多尼亚的情况也不是很乐观，经常地震的情况证明这里也即将崩坏。事不宜迟，要立刻感到扎奥遗迹去！只要操作里面的塞菲洛特之树就可以避免下沉。

不过……阿修那个家伙到底想干什么？这个节骨眼上居然让我去沙漠之城奥阿西斯，算了，姑且看看他有什么对我说的吧。自从上一次离开已经很久都没有看到他了，我也想从他那里打听一下制御塞菲洛特的情况。嗯，就这么决定了。

玛尔库特帝国 奥阿西斯
27day Gnome Gnome Decan

呼，接过与阿修那个见面后更搞不懂了，那家伙到底在想什么？不过从他口中我好歹也知道了一点消息。塞菲洛特在星球内部是相连的，同理，变奏之轮也是相连的。变奏之轮一般是处于休眠状态的，但如果一旦启动，那么就可以操纵远处的变奏之轮。也就是说，如果我们启动了扎奥遗迹的变奏之轮的话，那么已经启动的修雷之丘的变奏之轮也能与之相互作用。虽然不知道这个情报是否可信，但就目前的情况来看阿修的话值得一试。

玛尔库特帝国 扎奥遗迹
28day Gnome Gnome Decan

好！扎奥遗迹的变奏之轮与修雷之丘的变奏之轮正常相连了，克塞多尼亚也平安下降到了魔界，事情终于有了起色。但是缇娅的身体情况倒让我有些担心。

魔界
29day Gnome Gnome Decan

让人担心的事情还是发生了，应该是受到什么东西的影响，塞菲洛特已经发生了暴走的情况，支撑立场的树似乎陷入了机能不全的局面。如果超过了极限，那么变奏之轮有可能遭到破坏，变奏之轮遭到破坏支撑的树就会消失，那么克塞多尼亚就有可能被泥海所吞没。尤莉亚的预言中不知道是否有塞菲洛特暴走的预言，如果有应该有解决的方法吧。但这样的资料是高度机密，不知道缇娅的祖父能否告诉我们。

现在我们的希望就在伊昂身上了，作为罗雷莱教团最高指导者，他应该有资格查阅那些资料。

克塞多尼亚已经下沉了，金拉斯卡和玛尔库特两国的士兵应该暂时休战吧，这边的事情已经不用太担心了，现在要赶快解决如何阻止塞菲洛特暴走的方法。

罗雷莱教团总部 达特
30day Gnome Gnome Decan

城市开始下沉的消息似乎已经给全世界的人带来了不安，达特也不例外，如果这种情况还想继续战斗下去的话，那么茵格贝尔特陛下就太愚蠢了。

那个摩斯大咏师居然和六神将的死神迪斯特有来往，呵呵，发现有趣的事情了呢。不过那个四眼的确让人生气（对不起，杰德，我不是在说你），这只蟑螂怎么看都让人觉得讨厌。他们居然用再次让战争打响作为交易的筹码，但这两人的目的却不一样，死神要的是内比利姆老师的复制情报，而摩斯则是想把伊昂弹劾掉。但是现在最让人搞不明白的就是梵老师的目的了，单纯地灭亡人类肯定不是他的想法，他应该另有目的。

伊昂回达特的目的是为了调查秘预言，如果知道了秘预言，那么伊昂与我的相遇时就应该知道我是谁，也有可能知道回避阿克泽琉斯毁灭的方法。



现在达特教会中加工的第一到第六谱石中记载的预言是：

ND2000，继承罗雷莱力量的人将降生在金拉斯卡，其为与王族有关的红发男孩，他的名字被称为圣炎之光，他将给金拉斯卡·兰巴尔迪亚带来新的繁荣。

ND2002。拥有繁荣的人将亲自毁灭他们出生的岛屿，其名为霍德。之后直到季节交替，金拉斯卡与玛尔库特将发生持续的战乱。

ND2018。继承罗雷莱力量的年轻人为着人们前往矿山之街，在那里，年轻人的力量将成为灾难，他将成为金拉斯卡的武器与街一起消灭。之后鲁古尼卡大地将被战火包围，玛尔库特将失去领土。最终金拉斯卡·兰巴尔迪亚将迎来繁荣，踏出迈向从未有过的繁荣的第一步。

这些预言中只说了阿克泽琉斯的崩坏和战争，对于塞菲洛特暴走的事情只字未提，难道是在第七谱石上？不过奇怪的事情还不止这些，ND2000年到ND2018年，这期间出生的人应该是阿修，但前往阿克泽琉斯的却是我，虽然他之后也去了，但那时他的名字并不是圣炎之光，也就是说尤莉亚的预言中没有我这个复制品的存在，难道是自从我一出生开始预言就已经混乱了？

不过摩斯那个家伙真卑鄙，居然将诺耶尔作为人质威胁我们，也好，我们就跟他前往巴奇卡尔看看，反正在预言中我也是应该死的人。

金拉斯卡·兰巴尔迪亚 巴奇卡尔
31day Gnome Gnome Decan

我又说了胡话了，我居然说我死了就好了，因为我的出生让世界偏离了繁荣的预言，在预言中我是不存在的。缇娅……你骂我是笨蛋，是啊，也许是真的是个笨蛋。不过还是要说谢谢你，你说如果我没有被尤莉亚的预言所束缚的话，那么我就能创造一个与预言不同的未来。



娜塔莉娅被剥夺了王位继承权，因为她不是茵格贝尔特陛下的真正的女儿。陛下的女儿是个死胎，为了不让王妃伤心，她的侍女将自己女儿希尔维娅的女儿悄悄与死胎交换了。那个皇帝，虽然娜塔莉娅不是他的女儿，但毕竟抚养了这么多年。哼，要不是阿修突然出现我和娜塔莉娅估计真的会被处刑吧。

娜塔莉娅，你看到了吧，即使你不是陛下的女儿但市民却还是那么尊敬你。不论是是否继承了王室的血统，但对于他们而言你是他们的引以为豪的公主。是你为了他们开设了疗养院，是你给那些没有工作的人设立开拓港口的工程。你应该觉得自豪才对。

阿修，我欠你一个人情，总有一天我会还的。

伊尼斯塔湿原
32day Gnome Gnome Decan

扎奥沙漠现在已经没了，克塞多尼亚在魔界，诺耶尔和飞空艇阿卢比奥尔在达特，现在能走的路只有伊尼斯塔湿原了。湿原与贝尔肯德相连，到那里再与阿修合流吧。不过我觉得现在能活着走出湿原已经算是不幸中的大幸了，湿原里的那只贝西莫斯简直要人的命！我们能逃出来真是奇迹。看来我的命还挺硬的，嘿嘿。

音机关都市 贝尔肯德
33day Gnome Gnome Decan

又来到了这个音机关都市，说起来那个斯皮诺萨的老头曾经和梵老师一起在这里进行复制人的研究。那帮士兵还以为我是阿修，不过这也好，我正好可以与梵老师面对面地谈谈。

老师说让这个大地早日崩坏，让世界早日灭亡，这才是将世界从尤莉亚的预言中解放出来的惟一方法。大量的人类死亡只要用复制人来代替就行了。老师你真的是这样想的吗？劣等品，在你的心目中难道我是那样的存在吗？

因为霍德的灭亡让你对尤莉亚的预言感到憎恨我明白，但这样就要杀死所有的人类，未免也太绝了吧。

凯，我感谢你的诚实。说实话，当老师说你和他有约定时我真的吓了一跳。但你说现在你和他的想法已经不同，而你是站在我一边的，你知道我听到这个有多高兴吗？所以我相信你。

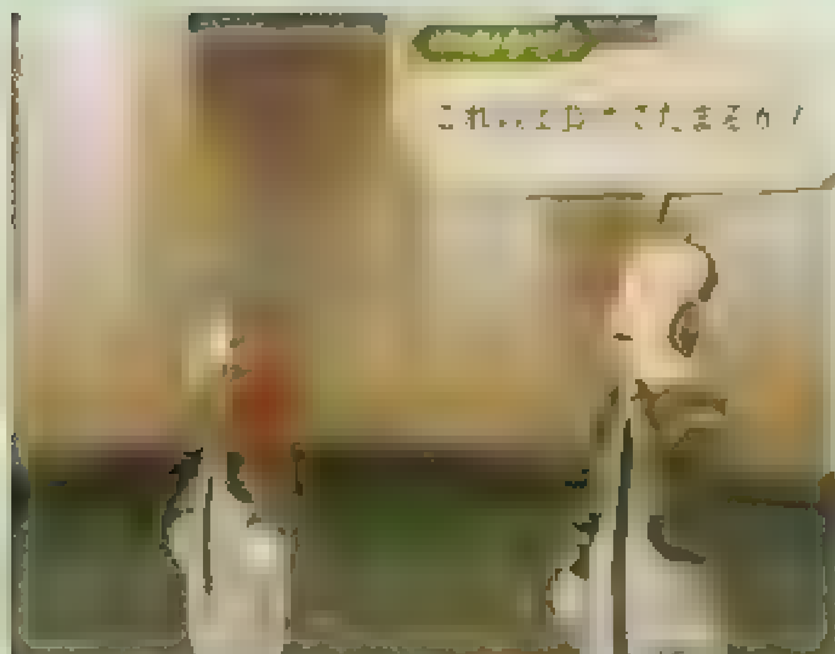
阿修，当你站在我的面前，听到老师承认你而否认我时你也许不知道我的心情是多么复杂。你送来了创始历时代历史书，虽然你说是伊昂说把这本书交给我们因为这对阻止外壳大地下沉有帮助，但你能把它送来我就已经很高兴了。

音机关都市 贝尔肯德
34day Gnome Gnome Decan

经过了一晚的解读，杰德终于从历史书中知道了魔界液体化的原因，那就是一切都在地核中，也就是发生记忆粒子的行星中心。原本静止的地核因剧烈的振动而液态化，尤莉亚的预言中没有这一现象的记载，所以尤莉亚城的人对此也没做什么反应。而发生这一现象的最重要的原因就是行星风暴，即人工行星燃料供给机关。记忆粒子从第一塞菲洛特的放射之门向外溢出，然后从第二塞菲洛特的吸收之门再次回收到地核，这就形成了行星燃料的行星风暴。当年创世时代南十字博士提出了这一概念，只是当时并没有考虑到行星风暴会振动地核，实际上当时也没发生振动。但随着时间的推移，地核开始发生振动。要停止地核的振动，就必须停止行星风暴，但行星风暴一旦停止，与谱术相关的东西其效果都将变得极弱，音机关也无法运行。但只要在维持行星风暴的状态下停止地核振动的话就没问题，而关于这个提议的草案，在那本历史书中有记载。改善液态化的提案在历史书中有提及，那就是复原音机关，所以这个音机关都市的研究者将是珍贵的人力资源。

说道人才，凯提到一个叫亨肯的人，虽然他卖关子不说具体情况，但就凯那对音机关的热情来看，一定是个很强的人物。如果解决了崩坏和瘴气的危机，那么金拉斯卡和玛尔库特两国的问题也能迎刃而解了吧。

音机关都市 贝尔肯德
35day Gnome Gnome Decan



贝尔肯德的"I组"，杰利达的"ME组"，没想到这些老人一把年纪了还像年轻人一样不服输，难怪凯只用了一下激将法就让"I组"的亨肯他们答应了制造地核振动周波数的装置，不过现在要我们还必须去达特将伊昂带上，毕竟要打开封印塞菲洛特的达特式封印没有导师是不行的。不过斯皮诺萨那家伙居然在门外偷听，暂且将追这家伙的事情交给阿修处理吧。

罗雷莱教团总部 达特
36day Gnome Gnome Decan

我们马不停蹄地赶向了达特。正好此时辛克去了放射之门，而阿莉埃塔他们去了吸收之门，那里的达特式封印已经解开，现在只有塔塔尔溪谷那里的塞菲洛特还未解开了。不过阿修传来坏消息，斯皮诺萨将我们停止地核振动的计划泄漏给了梵老师，但不幸中的大幸是亨肯他们现在已经被送往了杰利达。

就在我们准备出达特的时候阿莉埃塔居然回来了，为了保护伊昂，阿妮丝的母亲受了伤，这似乎让凯回忆起了什么。原来当年金拉斯卡军进攻霍德的时候他的姐姐为了救他而被杀害，也就是从那个时候开始他才患上女性恐惧症。对于拼命保护自己的姐姐，最后留下的记忆只有恐惧，真是很遗憾呢。我忽然感到以前对他这一症状的嘲笑有些自责，以后我不会为此而嘲笑他了。

杰利达
37day Gnome Gnome Decan

真没想到把亨肯他们送到杰利达的人居然是漆黑之翼，这帮家伙受阿修之雇居然做了一件帮了大忙的事情。说起来我们已经跟漆黑之翼打了很多次交道了，一开始老是妨碍我们，但最近帮助我们的事情却越来越多起来，这与阿修雇他们不无关系，呵呵，真有意思。

I组和ME组的那两帮老人真是的，都一把年纪了还是那么热血。这次就算是I组和ME组共同协力一起不就行了，难道上了年纪的人反而对一件事更加执着？OH，尤莉亚大人，希望我老了不会变成这样子。

玛尔库特帝国 塔塔尔溪谷
38day Gnome Gnome Decan



真是一个让人怀念的地方，你说呢，缇娅。我的旅途就是从这里开始的，不过缇娅，我还要感谢你呢。如果那个时候不是你和我的第七音素发生共鸣被吹飞到这里，我到现在为止都还是一个什么事情都不知道的笨蛋呢。谢谢你，缇娅。

那个花叫塞蕾妮娅吧，真是好听的名字呢。这是在夜里才会盛开的花朵，当时完全没注意。站在相同的地方，但心情却与那个时候完全不一样了。

凯那家伙，居然救了阿妮丝，没想到有女性恐惧症的他似乎最近有所改观呢。嗯，他的症状一定会好起来的。

塔塔尔溪谷遗迹中的变奏之轮似乎老师并没有来过，不过也许是因为我们无视老师在其他遗迹中为变奏之轮下过暗号，所以其他地方的变奏之轮将我看成了侵入者。不过依靠我的第七音素应该还是能制御，并且如果下达同一命令的话，在外壳大地下沉的时候就会一起下沉。

P.S.这次操作变奏之轮貌似缇娅没有出现疲劳的现象，但我还是很担心，但愿是我的心理作用吧。

杰利达
40day Gnome Gnome Decan

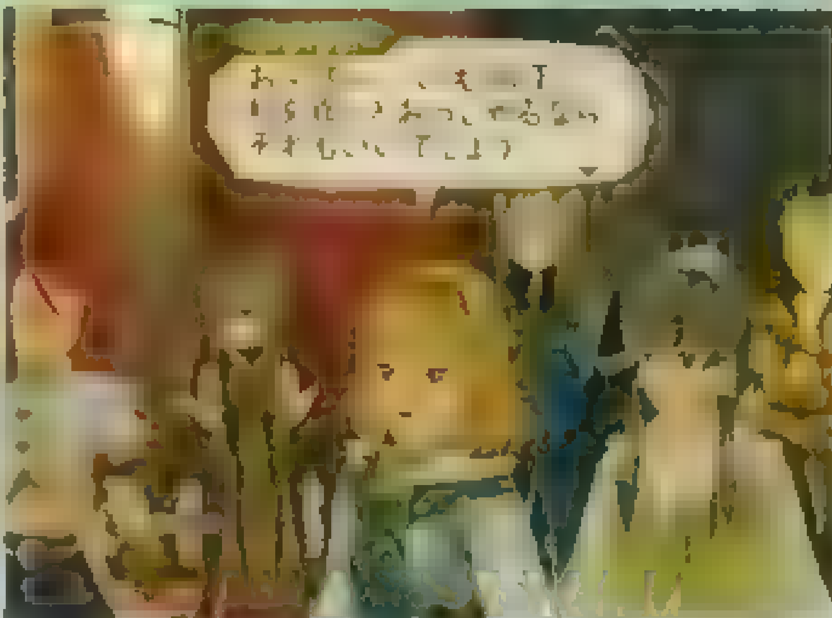
世界就要发生巨大的变化了，我必须将大地下沉这件事向舅舅和皮奥尼皇帝说明，请求他们的合作。我知道现在去巴奇卡尔很危险，那里的人救过我，现在该我来救他们了。我一定要舅舅和皮奥尼皇帝签订和平条约。

"总有一天当我们长大后会改变这个国家，让贵族以外的人也感觉不到贫困，也不会让战争发生，直到死也也会改变这个国家。"娜塔莉娅，原来阿修曾经和你有这样的约定啊。我开始感到如果没有我，那么你们两早在一起了。但缇娅的话似乎让我明白了什么，她告诉我，如果我没出生，那么阿修作为卢克早在阿克泽琉斯死了，如果自己没出生这样的假设是没有意义的，我有我的人生，我有我自己才有的体验和感情，我是客观存在于这个世界上的。呵呵，如果我再否定自己，那岂不是辜负缇娅对我期望？让一个女孩子担心，我真的有些丢脸啊。

金拉斯卡·兰巴尔迪亚 巴奇卡尔
41day Gnome Gnome Decan

巴奇卡尔，又回来了，我已经有所觉悟，这次我一定要让两国签订和平条约！

茵格贝尔特陛下，不，舅舅。你看清楚吧，站在你面前的是你的女儿！十七年父女的记忆只属于你们两人的，即使她不是你的女儿，但十七年的感情是无法抹去的！



娜塔莉娅你今天的表现好极了，你没有因为自己的身分而感到自卑。即使自己判为罪人也没关系，为了大局着想向皇帝请求停止与玛尔库特之间的战争，那样的你才是真正你，你说你的道路就是应该待在陛下的身边，纠正他走错的道路。娜塔莉娅，你果然是金拉斯卡的公主啊。

不过杰德……为什么我觉得你向陛下献上皮奥尼陛下的亲笔书信时的话带有威胁的性质呢？(-_-)

金拉斯卡·兰巴尔迪亚 巴奇卡尔
42day Gnome Gnome Decan

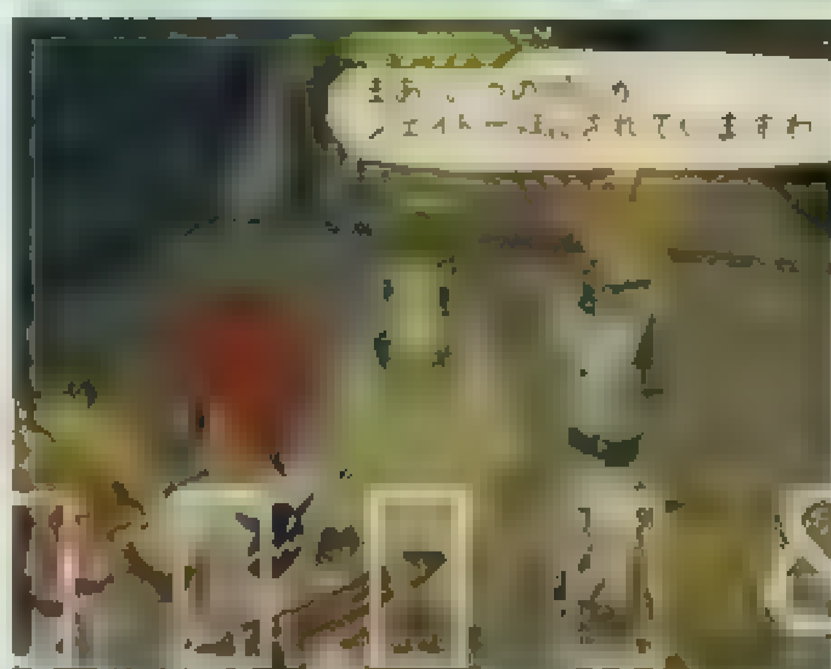
娜塔莉娅，你果然是金拉斯卡的公主。你知道吗，当你说出你在皇帝身边十七年你感到无比光荣的时候，我清楚地看到陛下眼中的骄傲。虽然你和陛下并没有血缘关系，但你与陛下一起度过的日子，当你叫陛下一声父亲的时候他是不会忘记的。所以，他答应与玛尔库特签订和平条约的决心是因为他认为你是他的女儿，作为一个父亲不会不相信自己的子女的。

至于皮奥尼皇帝那边就好说多了，因为他一直都是期望和平的，相信不会有太大的问题。呵呵，不知为什么，我有点兴奋起来了呢。

玛尔库特帝国 古兰克库玛
43day Gnome Gnome Decan

皮奥尼陛下果然好说话，他的回答倒是挺爽快。签订条约的地点定在了中立的尤莉亚城，不过要去那儿就要用飞空艇，但现在飞行谱石在迪斯特那个变态手上。啊！烦！还是回达特看看吧。

罗雷莱教团总部 达特
44day Gnome Gnome Decan



迪斯特那个家伙的脑袋一定装的是豆腐渣，写的这封信上多次强调飞行谱石不在达特，这不是此地无银三百两么，你越是这么说达特的嫌疑就越大。哼哼，还不是被我们轻松找到。不过摩斯那家伙也真够可恶的，居然跑掉了。

伊昂提议既然要签订和平条约，那么除了两国的代表外应该还加上自治区克里多尼亚的阿斯塔，本来最初答应降下外壳大地的人就是他，让他参加也无可厚非。

流通据点 克塞多尼亚
45day Gnome Gnome Decan

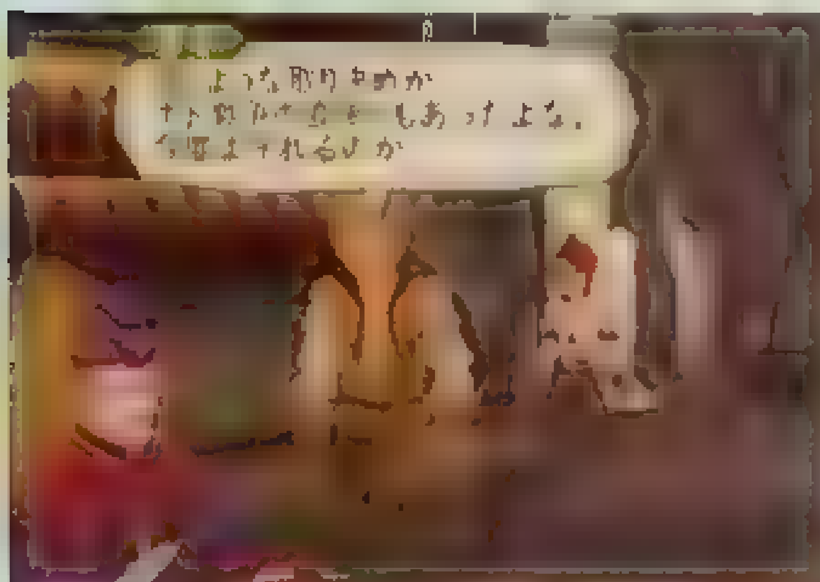
可恶，瘴气的问题看来还是难点，如果这个问题不解决那么将会有百分之八十的人死去，这样一来将外壳大地降下就毫无意义了。不过我要感谢缇娅你，你说得对，一个人的力量是有限的，但人们会互相帮助。在签订和平条约的时候，瘴气问题也是要共同商讨的问题。对不起，缇娅，我又有些着急了。还好你在我的身边，不然我真不知道该怎么办。

呼，终于要签订和平条约了，虽然经过了这么长的时间，而且还有那么多人死亡，但总算到了这一步。

监视者之街 尤莉亚城
46day Gnome Gnome Decan

今天我又知道了一件让我震惊的事情，我不知道这样的事情还有多少我不知道的，但我希望它不要再发生了。

作为和平的象征，茵格贝尔特陛下将尤洁妮·塞西尔也就是凯的母亲嫁到了霍德的加尔迪奥斯伯爵家，当霍德战争爆发时，向加尔迪奥斯伯爵夫人一家下手的却是我的父亲法布雷公爵(真搞笑，为什么我还叫他父亲呢？)，战争就是这样，为了胜利不择手段。但皮奥尼陛下却说真正想消除霍德的却是玛尔库特帝国，因为那里正进行克隆技术的实验，当战争开始的时候在霍德进行的谱术实验全部撤离，但克隆技术由于没有时间撤离，所以前帝国皇帝，也就是皮奥尼陛下的父亲下令让金拉斯卡军消灭那里。听说当时将克隆实验者与装置相连，人为地让实验者与装置间产生超振动，就这样霍德灭亡了。在那些实验者中有一个11岁小孩的记录，那就是侍奉加尔迪奥斯伯爵家骑士的儿子，那就是梵·格兰兹，本名梵迪斯德尔卡·穆斯特·芬迪。



但是，凯，你应该知道即使杀了在场的所有人你的复仇也不会终结吧，所以你选择收起了你的剑。我该向你说对不起，还是谢谢呢？

杰利达
47day Gnome Gnome Decan

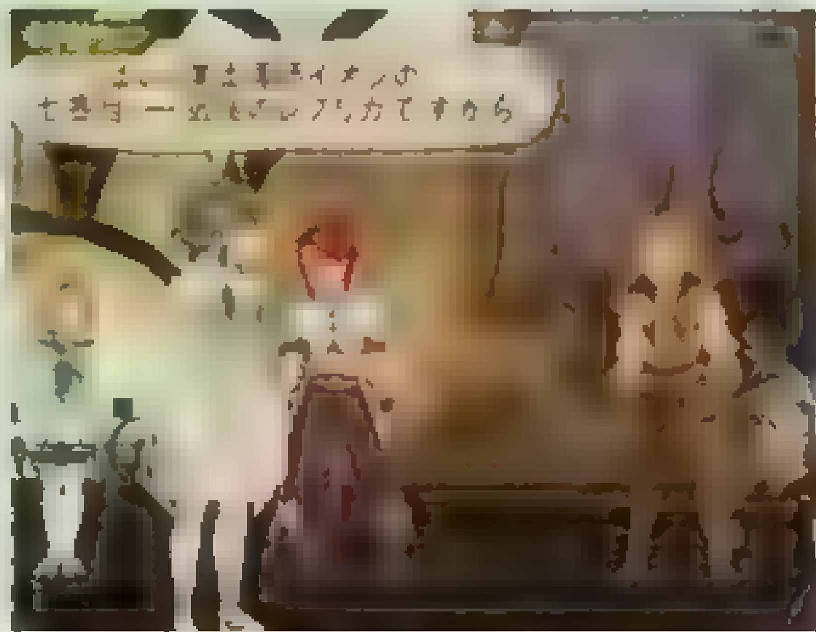
130个小时，除去航行的时间，最后突入地核的时间只有10小时，机会只有一次。呵呵，不知怎么有些紧张啊。废话，这个时候紧张是理所当然的事情，但我反而觉得有些兴奋呢，希望今天能好好睡一觉吧。

杰利达
48day Gnome Gnome Decan

梵老师，到底你在做什么！居然向杰利达那些老人们和无辜的市民下手看来你是不管和平条约是否缔结都要采取行动了吧！也门老爷爷，亨肯老爷爷，我一定不会让你们的生命白白牺牲的！可恶！可恶！为什么眼泪停不下来，现在可不是哭的时候可恶！

地核
53day Gnome Gnome Decan

现任导师伊昂，原导师伊昂的第七个复制人，力量最接近原型的复制人，也是最后一个复制人，两年前代替病死的导师伊昂，因此才没有阿莉埃塔的记忆，所以才将她从导师守卫中解任。辛克，神谕之盾骑士团六神将之一，同样是导师伊昂的复制人。制造他们的是摩斯与梵，不用的垃圾都被扔到火山里……我已经不想再写下去了。当辛克跳向地核的时候，伊昂，你哭了，那是你的第一次哭泣，也是我看到你第一次哭。你的心一定很痛吧，辛克对你而言就像兄弟一样的存在吧，你哭是因为你认为他是你的兄弟吧。



那个头痛又来了……罗雷莱，第七音素的意识集合体，你借助缇娅的身体想告诉我什么？叫我解放你。怎么解放你？地核的塞菲洛特的暴走已经停止，但只要你被封闭……你到底想说什么？我现在是越来越不明白了。

音机关都市 贝尔肯德
54day Gnome Gnome Decan

这到底是怎么回事？缇娅的血液中音素非常不安定，她身体中的第七音素被瘴气所污染。据推测是在进行变奏之轮操作的时候瘴气随着第七音素进入她的身体里的，再进行这样的操作也许会丧命。

可恶，我居然没发现这样的事情。缇娅，你不要一副不在乎的表情好吗？我真想说停止，但如果我这么说你一定会轻视我的吧。你真是太奇怪了，这个时候不是应该害怕和悲伤吗？为什么你还一副无所谓的样子呢？为什么不让我在你的身边陪你？我不明白，真的不明白

梅吉奥拉高原
55day Gnome Gnome Decan

缇娅，虽然你用药物抑制住了身体的疼痛，但那毕竟是暂时的吧。

梵老师应该已经发现第七谱石了，当我们突入地核的时候看到的那光就应该是第七谱石发出的。事情越来越复杂，但也越来越有趣。第七谱石上会有什么预言呢？会像梵老师所说的那样是不好的未来吗？他因为知道那个预言，所以才想消灭所有的原型创造一个新的世界吗？

缇娅身体中的瘴气果然是在进行变奏之轮操作时混入的。对于瘴气杰德那家伙说并不是没有解决不了的办法，利用星球的引力也许可以消除瘴气，但这并不是他的专长，现在我们要去贝尔肯德，那里一定有相关的资料。不过斯皮诺萨那家伙居然又来偷听了，但这家伙是世界物理学第一人，抓住他对瘴气问题的解决一定有帮助。哈哈，我的手有些痒了。

音机关都市 贝尔肯德
56day Gnome Gnome Decan

斯皮诺萨那家伙，说不是来当奸细而是去参拜死去的亨肯老爷子他们的墓。不知为什么我相信这家伙所说的话，当我消灭了阿克泽琉斯之后我也需要别人的认可，被认可后就想做点什么，补偿点什么，这个时候的斯皮诺萨就跟当时的我一样吧。

据贝尔肯德的知事说另一个塞菲洛特居然在达特教会附近，这还真是头一次听说，连伊昂对这件事情也不知道。但既然事实如此那我们还是应该去一趟。

扎雷霍火山
57day Gnome Gnome Decan

的确没想到扎雷霍火山里还有变奏之轮，摩斯那家伙现在也老实了许多，但我担心的还是缇娅的身体状况，虽然有药物控制，但那毕竟只是控制而已。

但我感觉事情发展得似乎太过于顺利了，当我们操作变奏之轮时老师并没有什么奇怪得举动，他并没有来阻止我们，这反而让我有些不安。

P.S.最近怎么觉得杰德那家伙对阿妮丝特别在意啊？果然不愧是眼镜变态萝莉控。

音机关都市 贝尔肯德
58day Gnome Gnome Decan

杰德那个家伙，虽然不服气，但不得不佩服他那聪明的脑袋，居然想出了隔离瘴气的提案。外壳大地和魔界之间存在着神圣之线的力场，这些因为塞菲洛特之树而产生浮力的地带将外壳大地浮在外层，但准确地说神圣之线的浮力是因为与星球的引力产生均衡而将外壳大地浮在外层的。当外壳大地降落后，它与引力之间的均衡就会遭到破坏，当降落开始时，神圣之线就会向下方产生压力。这压力就会变成一层保护膜将瘴气罩在大地的下面，即将它压回地核里。如果瘴气在地核产生，那么魔界中充满瘴气是因为塞菲洛特处于开启的状态，但当外壳降下后，如果变奏之轮全部停止的话，塞菲洛特就会关闭，瘴气也就无法溢出了。而地核的振动停止的话，液体化的大地也会迅速固体化，所以即使关闭塞菲洛特，大陆也不会被吞噬。

即使是物理学的权威斯皮诺萨对杰德的提案也推崇有加，切，虽然不服气，但我还是不得不佩服他。

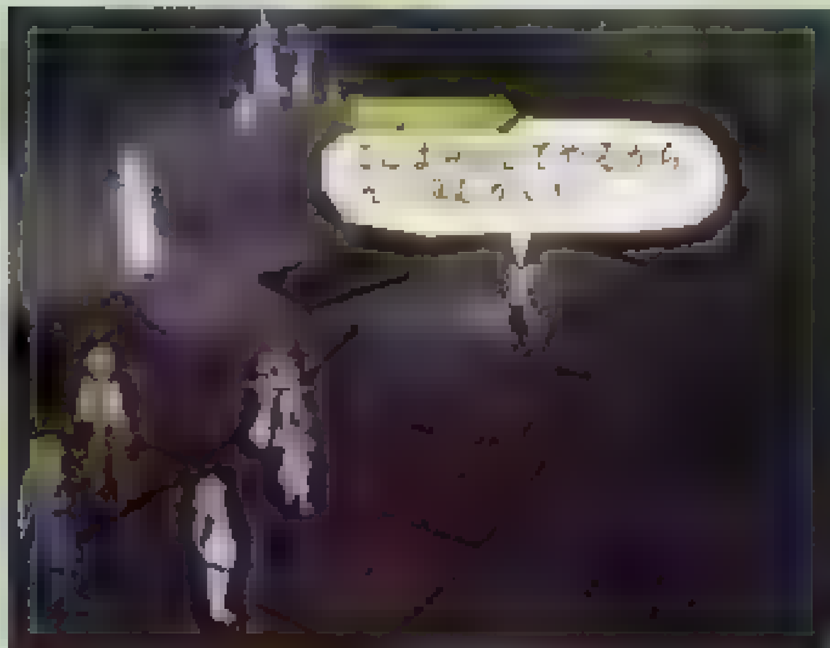
下一个目标，罗尼尔雪山！我们来了！



瓦云洞窟
59day Gnome Gnome Decan

缇娅那家伙到底在想什么！居然说都不说一声就跟阿修跑了，还去什么瓦云洞窟，这家伙，不知道人人都在担心她的身体吗？

尤莉亚，你果然还是关心老师的安危啊，因为你知道老师的身体也受到了污染。但是老师，为什么你还执着于将人类从尤莉亚的预言中解放出来呢？为什么你还执着于一个复制的世界？克隆会消耗大量的第七音素，如果让星球整体复制化那么世界上的第七音素就无法再聚集。如果地核的振动激烈，行星风暴就会增强，第七音素的供给量就会增加，所以你在讨厌地核振动的停止吧。但克隆现在还不完全，强制进行只会诞生很快就会消失的复制品。你说这是因为第七音素从复制品上分离而发生的现象，只要停止分离，复制品就不会消失。同种音素是互相吸引的，第七音素也如此，它们会从物质中分离出来，然后回归行星风暴。但如果第七音素不分离，那么第七音素的集合体罗雷莱就会消失，其余的第七音素就会消失，没有了第七音素预言就不会成立了，预言就会从世界上消失，而复制品却不会消灭。你的目的是这个吧，老师？



杰利达
60day Gnome Gnome Decan

缇娅，你还是没有放弃说得老师啊。但现在你终于发现自己的道路与老师的已经不同了，你真的可以毫无顾虑地与老师战斗吗？我没有忘记你说过你是为了阻止老师而来到外壳大地的。真是残忍啊，原本是相依为命的兄妹，现在却因为站在对立的立场而刀剑相向。

老师的目的现在已经非常明确了，现在我们要做的只有完成大陆的降下工作。下一个目标是雪山，前进！我们不会放弃的！

玛尔库特帝国 银世界 克特尔布鲁克
61day Gnome Gnome Decan

迪斯特那个蠢货，在达特送来那封此地无银三百两的信后居然一直在这里等杰德等到晕倒。我对此已经无语了，不知道是说他执著还是说他笨。不过既然这家伙在这里，那么正好可以问问罗尼尔雪山的事情。但是……那家伙居然睡觉做梦都做到和杰德在一起，真不知道这两个变态是什么关系。但是杰德那个审问方式……好让人怀疑啊，杰德只是将我们支出去，然后我就只听到了"不要，要死了……杰德，对不起……"之类的话。然后就是杰德一脸很爽的样子走出来轻松地说最近雪山闹雪崩，魔物变狂暴化。咳咳，这不是重点，你……到底对那个家伙做了什么？算了，为了我的生命着想我还是不问为妙。

玛尔库特帝国 罗尼尔雪山
62day Gnome Gnome Decan

杰德这个家伙真可怕，居然想把缪当成遇难时的应急粮，本以为是开玩笑，但他居然很正经地告诉我是事实。(一_一)我还是离他远点为妙。

不过果然在雪山遇到了六神将的人，而且一次就遇到了三个，丽格蕾特、拉尔哥还有阿莉埃塔。与他们交战后居然发生了雪崩，不过这倒让我们找到封印塞菲洛特的达特式封印。但是，当我们操作了变奏之轮之后才发现事情并不像我们想像中那么简单，从吸收之门来的塞菲洛特开始逆流，这样一来利用连接在一起的塞菲洛特的力量，地核将会活性化。能够做到这一点的毫无疑问是老师了，我们这么顺利果然是有原因的。现在因为我们的操作，各地的塞菲洛特将流入吸收之门，而利用剩余的力量再将塞菲洛特逆流，那么大陆下落的话就是除了吸收之门以外的其他大陆。而随着地核活性化，在地核中中和振动的阿塔洛斯就会破坏。但在解决这些事情前还是要让伊昂休息一下，因为解开封印必须靠他的力量。



玛尔库特帝国 银世界 克特尔布鲁克
62day Gnome Gnome Decan

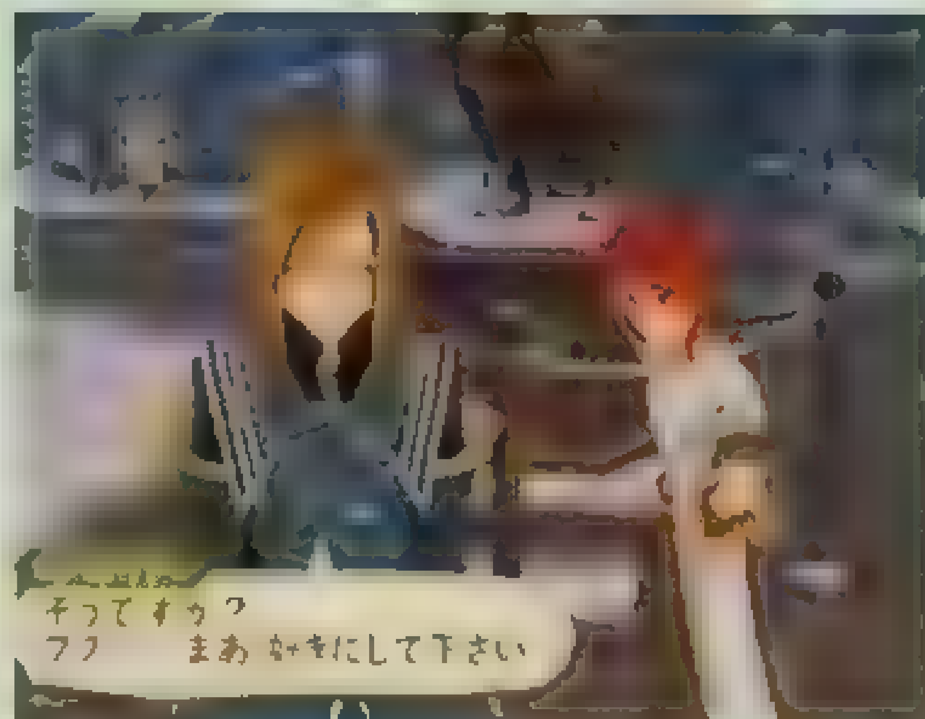
真的要和老师战斗么？以前我从未想过这个问题。

杰德，你说一开始遇到我的时候对我没有好感，其实我对你也没什么好感啊。但你在与我一起旅行的途中似乎渐渐对我没那么苛刻起来了，在我夜里睡觉的时候有时会惊醒，对我而言，果然阿克泽琉斯崩落的阴影还没有过去吧，杀死盗贼和神谕之盾骑士团的时候也一样感到害怕。你说我身上有你没有的资质，因为你对人的死亡毫无感觉。其实你对死亡是有感觉的吧，当你的老师死的时候你不是想用复制的方法将她复活吗？

缇娅，其实你还是不想和老师战斗吧。毕竟对你而言老师是你的哥哥，是你的亲人。既然你这么想那么就让我们再去劝说一次老师吧，最后一次，尽我们的全力。我知道这很勉强，但你说杀死老师的只能是作为他妹妹的你，这样的话听起来太伤感了，也太残忍了。

阿妮丝，你还是把阿莉埃塔当好朋友吧？我看到你脸上的泪痕，你是在为阿莉埃塔哭泣吧。虽然你嘴上说不是，但我知道你心中一定很伤心。你说我太过于美化老师，他利用阿莉埃塔，甚至伊昂，让缇娅伤心。好吧，就让我答应你，我一定会打败老师的。

凯，老师对于你而言是朋友是从小就保护你的人。小时候？对于我这个复制品而言会有小时候吗？不过你说现在才七岁，还是小孩子，应该好好享受一下小孩子的乐趣。真好笑啊，明明是十六岁的样子，却只有七岁，不过谢谢你，凯。



伊昂，没想到你也是复制人。你们按照与导师相符的顺序而编好号，而你则是被选中的那个人。所以你认为你还有很多代替品，死也没关系。但是现在你应该明白了，你虽然是伊昂的代替品，但你并不是自己的代替品。

娜塔莉娅，正如你所说的，发生了好多好多的事情，当我们开始旅行前与旅行后真的变了好多。"如果有一天我们长大，我们一起改变这个国家，让贵族以外的人没有贫穷的想法，不让战争再发生，直到死也要一起改变这个国家。"你让我对你说这句话是为了确认我们之间的感情吧，不错，正如你所说的我们一直是青梅竹马的好朋友，我们会一起让金拉斯卡变为一个强大的国家的。

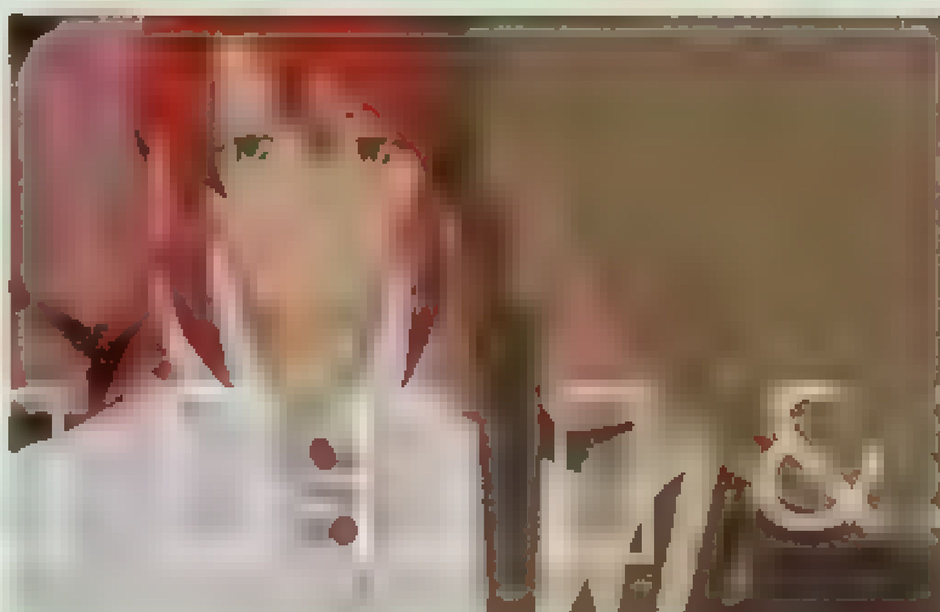
阿修，我想对你说一声谢谢，感谢你对我一直以来的帮助。虽然你很生气，但以你现在的身体不可能打败老师的，所以我答应你，我会阻止老师，不，应该是打倒他。

吸收之门
63day Gnome Gnome Decan

只要将吸收之门的变奏之轮连接后大陆降下后魔界的瘴气就会消失，对于我们而言这是最后的任务，老师也应该在这里吧。我知道我不应该出现在这个地方，为什么要将我造出来，我是谁，为什么我会出生？这一切的答案我都想知道。老师，你说我不过是为了颠覆尤莉亚预言的一个即用即弃的代替品。你说尤莉亚的预言就像毒品一样，当一个预言实现后人们就会自然而然地相信下一个预言，经过了两千年，人类已经预言中毒了，而要矫正这两千年的毒，必须用剧烈的药。但是复制品的世界就是剧烈的药吗？的确，按照预言活着的世界是很奇怪，但复制品的世界难道就不奇怪了？你让你自己的妹妹如此痛苦，老师，不，梵，不管你是否承认我，但我就是我。



吸收之门
63day Gnome Gnome Decan



缇娅，你一定很伤心吧。亲手杀死自己亲人的伤痛是什么东西也弥补不了的吧。最后的暗号已经解开，所有的变奏之轮已经连接在一起，阿修，我知道当我觉得自己的力量不足的时候是你在另一侧帮助了我，这样瘴气就应该被封印了吧。我们胜利了？是的，我们胜利了，但这个胜利的代价未免太大了……

金拉斯卡·兰巴尔迪亚 巴奇卡尔

28day Rem Gnome Redecan

回到家已经有一个月了，娜塔莉娅正因公务而奔走于世界各地，而我却只知道每天睡大觉，也难怪父亲会骂我了。

从贝尔肯德收到消息，行星风暴开始急速活性化，而从调查放射之门和吸收之门的情况来开似乎有人侵入的痕迹，老师死时留下的剑也不见了，也许是被谁回收了吧，管他的。

不过我现在觉得待在这个家里怪怪的。正好收到了那帮家伙的来信，去看看也好，顺便也调查一下父亲提到的行星风暴开始活性化的事情。

从缇娅的信里可以看出她一定很忙碌，外壳大地降落之后尤莉亚城一时处于一片混乱，一般教团成员也知道了尤莉亚城与罗雷莱教团上层有所关联，祖父特奥德罗为了新体制正在四处奔走。老师的葬礼也举行了，而许多成员也退出了教团，不过缇娅是不是很少写信啊，这完全就像是报告嘛。

凯那家伙现在在玛尔库特帝国，皮奥尼皇帝在古兰克库玛给了他一栋房子，现在最主要的工作是带皇帝的宠物散布，貌似比当我的佣人时还惨。

至于阿妮丝……(-_-)还是对公爵夫人不死心啊。到我这里来的话最好是我出旅费，还要豪华客船公主娜塔莉娅号的特别房间

杰利达

29day Rem Gnome Redecan

果然，从杰利达的阿斯顿老爷子那里我知道了一个月前阿修借了飞空艇去放射之门，果然那个时候是他帮了我。而现在行星风暴活性化有可能导致陶塔洛斯不能抑制地核的振动，现在要去尤莉亚城看看。

监视者之街 尤莉亚城

30day Rem Gnome Redecan

阿修果然来过尤莉亚城，而他似乎在寻找前往地核的方法。

“……修，卢克……我将这把钥匙送给你，用那把钥匙解放我！握住光荣的人……要捕捉我……我……”果然，那个时候我的确听到了罗雷莱的声音。

缇娅，这一个月来你居然一直在考虑为什么老师会采取这么极端的方法，我的方法哪里不对这个问题。我也是，不过我越考虑越觉得害怕，我没有资格住在那个家里，在那个家里的应该是卢克，但从那个家里出来了我要怎么生活呢？现在的我很不安，我在那个家里没有藏身之处，大家都用看复制品的眼光来看我。不过缇娅，你说得对。当娜塔莉娅知道自己不是公主的时候我对茵格贝尔特陛下说过十七年在一起生活的记忆是真的，而我与父母在一起生活的七年时间也是真的，即使我是复制品，但记忆却是真实存在的。那次旅行对我而言是要改变自己的旅行，但我不知道我到底有没有“我”，我必须找到真正的“我”。

罗雷莱教团总部 达特

31day Rem Gnome Redecan

缇娅要将行星风暴活性化的报告交到导师伊昂那儿，我也跟着她一起来到了达特。阿妮丝那家伙看上去还是那么有精神，而伊昂也因为没有使用过达特式谱术，所以身体情况也变得不错了。不过第七音素的大量消耗导致行星风暴活性化这件事的确让人怀疑，而嫌疑最大的就是有人还在进行着复制大地计划。而此时凯也到了达特，他告诉了大家两个消息，一个是迪斯特越狱了，另一个则是似乎迪斯特强袭了将摩斯护送到审查会的船只。而没有回巴奇卡尔的阿修曾到过古兰克库玛警告过凯小心六神将，看来他早就已经有所注意了。

但最让我在意的是他说了解放罗雷莱的话，果然，当时的声音他也听到了，并且似乎理解到了什么。凯说他要去仙特比纳，事不宜迟，我得立刻动身！

玛尔库特帝国 仙特比纳

32day Rem Gnome Redecan

果然，六神将还活着。从仙特比纳的老将军那得到阿修在修雷之丘的消息，我们在那里再次遇到了丽格蕾特。阿修，你说解放罗雷莱是什么意思？世界上的第七音素已经开始减少，为了补充这些音素，行星风暴已经开始活性化并制造大量的第七音素，这样下去地核又会开始振动，地核中中和振动的陶塔洛斯一定会被毁坏，那么瘴气又会复活。既然你丽格蕾特继续着复制计划，那么显然第七音素的大量消耗是因为这个。而且丽格蕾特叫阿修交出罗雷莱之键，难道是尤莉亚所使用的那个……

事情看来不妙啊，难道这预示着又有什么事情要发生？阿修……你是不是怀疑老师还没死呢……

玛尔库特帝国 古兰克库玛

33day Rem Gnome Redecan

事情越来越奇怪了，演习中的玛尔库特军受到金拉斯卡军的袭击福林克斯将军身受重伤，但是将军却说那些士兵虽然有的穿着金拉斯卡士兵的衣服，但作战方式完全不对。

预言中没有预测到的未来是如此不安和自由。这是福林克斯将军死之前所说的话。

皮奥尼皇帝接到情报说有人目击到阿修带有罗雷莱之键，看来六神将的目的也是这个。但行星风暴活性化是因为罗雷莱被封印在了某个地方，而当时外壳大地降下的时候我的确听到了罗雷莱说送来钥匙，救它以及抓住荣光的人。钥匙自然指的的是罗雷莱之键，而抓住荣光的人在古代伊斯巴尼亚语里指的是梵迪斯德尔卡，也就是梵老师的本名。难道是梵老师禁锢了罗雷莱？这样看来老师还活着的可能性就非常大了。

金拉斯卡·兰巴尔迪亚 巴奇卡尔

34day Rem Gnome Redecan

看来是有人故意挑起两国的矛盾，当我回到巴奇卡尔的时候碰巧碰到了娜塔莉娅，她说克塞多尼亚地方也受到玛尔库特军的的袭击，而茵格贝尔特皇帝也证明没有下令玛尔库特。福林克斯将军说过，袭击他们的那些士兵像死人一般，杰德从这一点推断出这是克隆实验的症状，也就是说有可能六神将在暗中制造复制人士兵，他们的目的也很简单，就是挑起两国的矛盾。迪斯特掳走了摩斯，如果是摩斯的话他应该会再现预言，让两国对立。现在世界虽然已经偏离了尤莉亚的预言，但还有很多人被预言所束缚。现在我们要赶快去达特，看能否找到什么解决问题的方法。

罗雷莱教团总部 达特

35day Rem Gnome Redecan

罗雷莱之键，这是我现在比较关心的问题。罗雷莱说会送来罗雷莱之键，阿修已经拿到了，但既然我也听到了那么我也应该有，但是以什么方式送来呢？

缇娅的身体状况也越来越不佳，的确让人担心。不过这件事情先放一边，阿妮丝，为什么你要背叛我们？哼，一定是摩斯那混蛋拿你的父母当人质了，而且那家伙居然让伊昂去咏读第七谱石上的预言，难道他不知道那样会要了伊昂的命吗？不过阿妮丝，你还是留下了摩斯所在的具体地点，你果然还是担心伊昂的安危吧。

罗雷莱教团总部 达特

35day Rem Gnome Redecan

也门老爷子？凯的姐姐？福林克斯将军？为什么他们会在这里？复制人，这些一定是复制人。摩斯那家伙做出这些我们熟悉的人一定是想动摇我们，摩斯，你太卑鄙了！但是现在的首要首要任务是救回伊昂。

扎雷霍火山

36day Rem Gnome Redecan

行星预言，其中蕴含有行星的一生，是写在第七谱石上的预言，能够读解这个预言的只有导师。

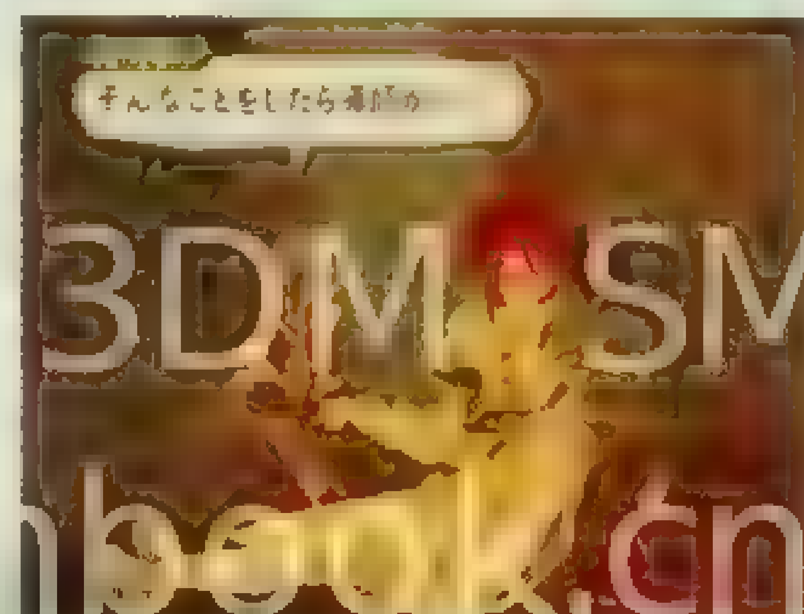
终于那招致了奥尔德兰特的灭亡……

ND2019。金拉斯卡·兰巴尔迪亚的阵营北上鲁古尼卡平原，军队践踏了近邻的村庄，包围了要塞都市。经过半月，攻陷了这里的金拉斯卡军让王座上染满了最后一个皇帝的鲜血，他们因为胜利高声吼叫着。

ND2020。要塞之街堆满了死尸，尸臭与疾病包围了这里，这里的疾病产生了新的病毒，人们一个接一个死亡，这就是玛尔库特的结局。经过数十年，金拉斯卡被荣耀所包围，而玛尔库特的疾病越来越严重。终于，因为一个男人疾病被带到了金拉斯卡。圣炎之光为了寻求净化污秽之气的方法前往金拉斯卡的音机关都市，他运用禁忌的力量找到了拯救的方法……

伊昂，这是你给我的预言吧，是我无数的未来中的一个选择吧。你说你有许多代替品，那些代替品知道我是谁吗？跟我一起去齐格尔森林的是你啊，一直以来跟我在一起的是你啊！你这个笨蛋！

你说你没有帮我们多少忙，傻瓜，你到最后不都是在帮助我们吗？你吸收了缇娅体内的瘴气毒素，解除了她的痛苦。伊昂，直到最后你都在帮我们啊。



罗雷莱教团总部 达特
37day Rem Gnome Redecan

阿妮丝，你不用自责。即使你一开始就欺骗了我们，将我们的一切都告诉了摩斯。这一切都不怪你，我们不会责怪你的。

现在瘴气再次出现了，真奇怪，之前我们否认预言，但现在我们却按照伊昂咏读的预言去寻找解决的方法，这是不是有点讽刺呢？伊昂，你说预言是无数未来中的一个选择。也就是说并不是无条件的遵循，而是将它作为一种可能性，将它作为一个判断的范本。伊昂，你的意思就是这个吧，不是让我们去遵循预言，而是让我们自己去判断，来选择未来。

音机关都市 贝尔肯德
38day Rem Gnome Redecan

怎么回事？为什么罗雷莱教团已经停止了预言，但还是有人因为听了预言之后死亡。旅行的预言士？那是什么？

杰德说那些死亡的人是因为克隆而被抽取了复制的情报，因为在复制的实验中原型有可能在抽取了复制情报后在一周内死亡，不用说，肯定是六神将他们干的好事了。

从斯皮诺萨那里得到的消息来看，现在情况极为严峻，地核的振动越来越剧烈，大地有液体化的危险。但斯皮诺萨说超振动可以将物质分解到原子级别，那么使用超振动有可能会让瘴气消失。这种话老师也曾对我说过，但是真的吗？阿修那家伙也来找过斯皮诺萨。瘴气、第七音素、复制人、罗雷莱……一切都与阿修有关，现在他成了事情的关键人物。

杰德，你说即使是原型，使用超振动也无法消除整个星球的瘴气，但如果有什么增幅装置则可以，这样可以减轻身体的负担。这样的装置一个是罗雷莱之剑，另一个就是大量的音素，第七音谱术士或者是拥有其素质的人，如果一下子杀死上万人的话也许可能，而且发动超振动的人也会因为反作用发生音素分离现象而死。用一万人的生命来交换瘴气的消失……伊昂，告诉我，如果是你该怎么办？可恶……

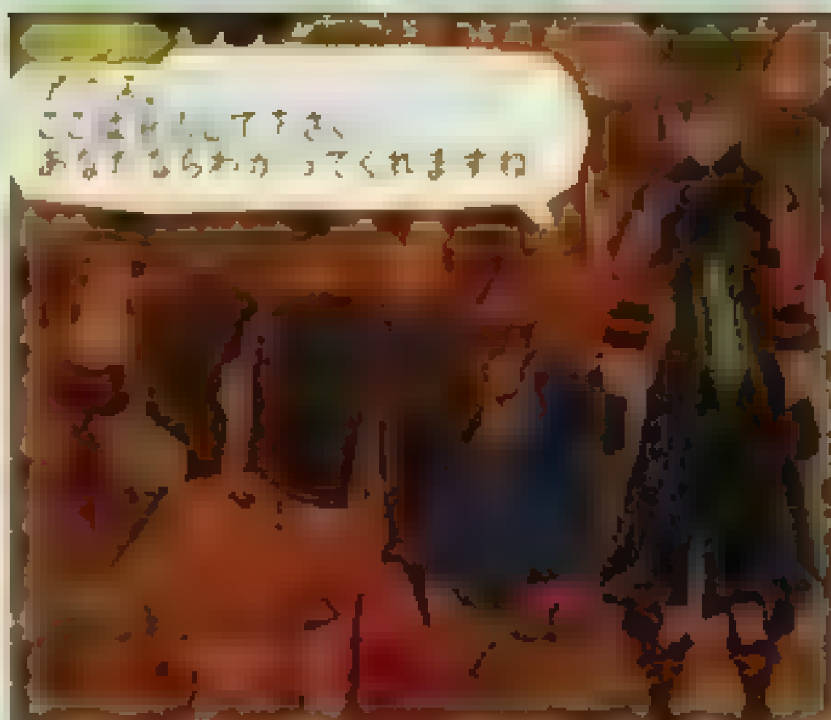
玛尔库特帝国 罗尼尔雪山
39day Rem Gnome Redecan

阿修那个家伙，又在拜托漆黑之翼帮他找罗雷莱的宝珠了。

新历1999年，给我诞生的女儿梅丽尔……这是我在雪山上捡到的一个纪念盒中所刻的字。梅丽尔……那不是娜塔莉娅的本名吗？算了，先不管这个。

阿修那家伙果然找到了罗雷莱之键中的罗雷莱之剑，不过他的话最让我在意的还是老师可能还活着。老师的身体吸收了罗雷莱，第七音素具有治愈的能力。那么罗雷莱所说的解放罗雷莱那就是从老师的体内中解放罗雷莱，罗雷莱期望脱离奥尔德兰特的重力，成为音谱带的第七层。为此阿修才在寻找罗雷莱的宝珠，因为只有将罗雷莱的宝珠镶嵌到罗雷莱之剑中才能完成罗雷莱之键。

金拉斯卡·兰巴尔迪亚 巴奇卡尔
40day Rem Gnome Redecan



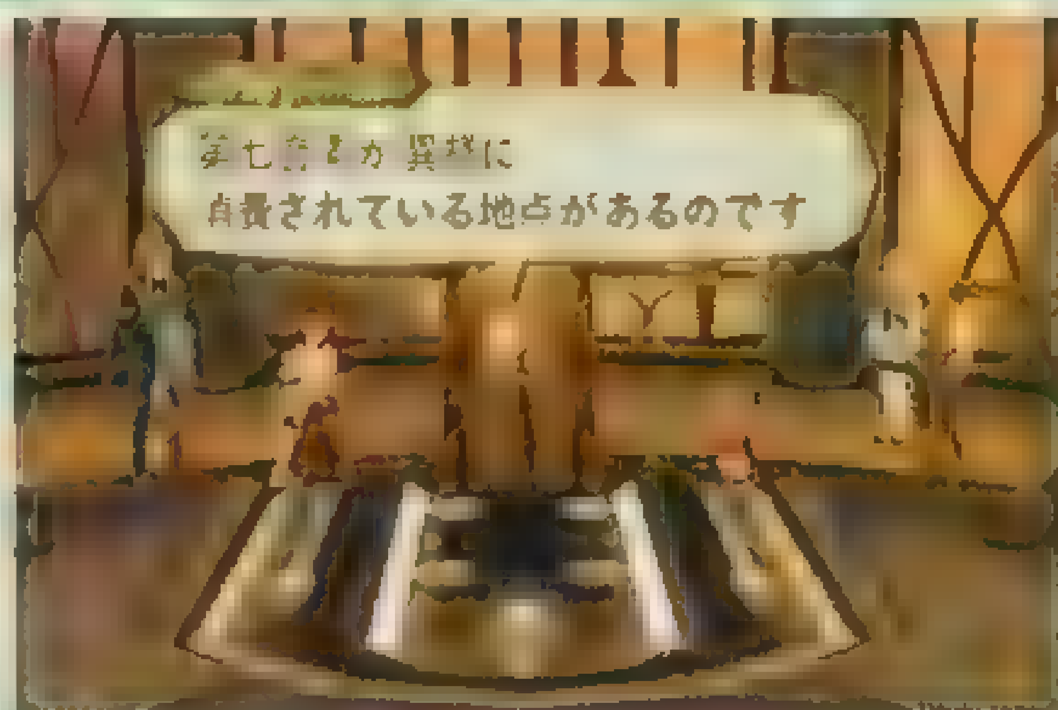
迪斯特那个家伙，居然将第七音素注入到摩斯的身体里，没有第七音素素质的人如果注入第七音素的话身体就会发生异变，摩斯现在一个变成了一个巨大的如气球一样的丑陋怪物，而且如果本人没有第七音素素质的话还会发生排斥反应，逐渐失去自我。为了守护预言，不惜变成怪物，真是一个执著的家伙啊，如果能将这份执著用在其他地方那该多好

那个在雪山捡到的纪念盒果然与娜塔莉娅有关，盒子中那张相片上的那个男人是拉尔哥，也就是说娜塔莉娅的父亲就是六神将的黑狮子拉尔哥。娜塔莉娅不知道你知道了会怎么想，就让我暂时为你保密吧，等到能告诉你的那一天到来。

流通据点 克塞多尼亚
41day Rem Gnome Redecan

没想到四处传播预言的居然是辛克，他果然没有在地核中死掉。这个家伙居然利用伊昂的样子，什么新生罗雷莱教团，不过是你们为了复制世界而打的幌子而已。

监视者之街 尤莉亚城
42day Rem Gnome Redecan



摩斯所说的那个艾尔德兰特的确让我很在意，从缇娅祖父的口中我知道了在古代伊斯巴尼亚语中那是荣光之大地的意思。而据尤莉亚城的人调查，已经发现了第七音素消费异常的地点，就在第八塞菲洛特附近的海面上，但这个地点的位置并不确定，难道是移动设施？有可能。

菲雷斯岛废墟群
43day Rem Gnome Redecan

没想到漂浮在海面上的是一个废墟群，更想不到这里曾是霍德对面的一个岛屿，但不管是不是当年霍德毁灭，让一个岛这样四处漂流未免也太奇怪了。真可惜啊，从这些废墟来看这座岛当年一定是一个很繁华的地方。

在这里我们居然碰到了阿莉埃塔，原来这曾是她的故乡。当年发生海啸的时候阿莉埃塔就是在这里被梵老师所救的，老师将这里作为基地，而复制人的制造也是在这里完成的。

我在这里见到许多复制人，包括凯的姐姐的复制人。真悲哀啊，原本他们是那么相信老师，但最后还是被老师所抛弃了。一座巨大的如同城市一样的建筑从海中升起，那些复制人将它称为新生霍德。我们原本想进去，但它周围的行星风暴的防御壁太强大无法突破。杰德说先回古兰克库玛，因为那里有之前留下的霍德的情报，也许从中能找出点什么。

玛尔库特帝国 古兰克库玛
44day Rem Gnome Redecan

浮在天空的霍德岛原来所在的地方正是当年霍德岛的所在地，而现在这个无疑是通过克隆技术而制造的复制品。但接下来的消息有些让人吃惊，浮在空中霍德岛有一部分消失了，据杰德推测这估计是受地面音素的干扰而发生了超振动。而摩斯显然在那个复制的霍德岛上，他宣称现在地面瘴气横行的情况是金拉斯卡和玛尔库特两国不顾尤莉亚的预言而招致的结果，他这样的言行一定会动摇人心，但从他说话时有时会含糊不清的情况来看，看来他的精神已经开始受到污染，他的身体不具备接受第七音素的素质，强制注入只能让身体产生排斥，真是个可怜的家伙。

但是现在的情况还是很严峻，由于复制大陆的诞生，与此同时作为原型的大地就会灭亡，现在只能联合各个国家的力量一起来对抗。

但是在这之前，阿妮丝和阿莉埃塔要作一个了断，地点就在齐格尔的森林，而仲裁人就是拉尔哥。

玛尔库特帝国 齐格尔森林
45day Rem Gnome Redecan

阿妮丝，和阿莉埃塔决斗你还是很痛苦吧。真不可思议，第一次见到伊昂也是在这个齐格尔森林，也是在这里伊昂给了我响律符，回想起来就像是昨天才发生的事情一样。

六神将，以自己的生命为代价完成自己的理想，但这样的代价真的有价值吗？

金拉斯卡·兰巴尔迪亚 巴奇卡尔
45day Rem Gnome Redecan

被抛弃的复制人现在已经分散在了世界各地，但人们对于他们的出现却感到不安，也不接受。人民的不安已经开始让他们有些不相信我们。

阿修那家伙，终于到我的……不，应该是他的家来了，这还是我们两个第一次同时在公爵府面对面地交谈。我让他去见了父母，虽然是我强行将他拉去的，但我还是感到有些害怕，我毕竟只是一个复制品，而他才是真正的卢克，也许我真的应该牺牲我自己去消除那些瘴气……

三大势力的会议组织似乎进行得还很顺利，不过斯皮诺萨老爷子传来了消息，阿修那家伙估计为了消除瘴气决定自己发动超振动，而需要牺牲的那一万人他则选择了复制人。要想使用复制人的第七音素，他们一定在复制人集中的雷姆之塔，现在他一定在那里。这个笨蛋！到底在想什么！说什么不需要我帮助，其实最需要帮助的是他自己吧。

雷姆之塔

46day Rem Gnome Redecan

雷姆之塔，复制人的聚集地，阿修打算用他们的生命去发动超振动消除瘴气吧。不过迪斯特那家伙中途又出来捣乱了，这下杰德看来是真的生气了。

阿修那家伙看来是来真的，但是我不想他死。也许杰德你说的是对的，与其让他死，不如让我这个复制品代替他死。我知道你说这话时心中一定也很难受吧，虽然你说过你是一个对死亡没有感觉的人，但当你说这话时，我知道这是不得已的答案。你说作为权力者你会叫我去死，但作为朋友却想阻止我。呵呵，我从来没想过你会把我当朋友。

我说过我会以死来赎罪，但其实我一想到死却是很害怕的。我的身体在不停颤抖，我不想死。缇娅你说你不会阻止我，因为当我操纵变奏之轮时你也是抱着必死的决心继续下去的。但是如果我选择那样的方式消除瘴气你会恨我，即使别人赞美我你也会恨我。但我已经决定，虽然很害怕，我已经决定了。即使凯鸣我是笨蛋也好，缇娅会恨我也好，但是我决定了，如果这样会拯救世界的话，我消失也没关系吧。大家……对不起……

罗雷莱教团总部 达特

47day Rem Gnome Redecan

ND2018年，继承罗雷莱力量的年轻人带领众人前往矿山之街。在那里，年轻人的力量将成为灾难，他将成为金拉斯卡的武器与街一起消失……

看来尤莉亚的预言还是正确的啊，我也许是为了消灭瘴气而生的吧，那么证明我价值的就是消灭瘴气吧。我不想死，但是……我只有死，只有这样才能证明我的价值，只有这样才能证明我存在的意义……但是……不要……我不想死……我不想死……

雷姆之塔

48day Rem Gnome Redecan

我……为什么还活着……我记得我发动了超振动……是阿修！当我发动超振动的时候是他助我一臂之力的，所以我才没消失。没想到罗雷莱的宝珠就在我的身体里……但是我在发动超振动的时候看到我的手腕变透明了……难道……

音机关都市 贝尔肯德

49day Rem Gnome Redecan

果然……连接我细胞的音素发生了分离现象，不久我的细胞就会崩坏，我也会死亡。不过我不想把这件事告诉大家，免得他们为我担心。杰德，既然你已经猜到了这件事，你也不要把这件事说出去。缪也是。

我会消失吗？我会死？不要……好不容易我终于真正想活下去。我讨厌死……我什么时候会死呢？死的时候会很疼吧？我不想死！不想死！

金拉斯卡・兰巴尔迪亚 巴奇卡尔

50day Rem Gnome Redecan

缪！我一定要把你煮来吃了！你居然把我会消失的事告诉了缇娅！不过缇娅，请你也不要把这件事告诉大家。不管说不说，症状是不会变的，没必要让大家为我担心。既然要死，我也要在活着的时候过得快快乐乐的……不，其实我很害怕，如果告诉大家，大家都会担心我，那时更会让我意识到自己会死，那样的话我会更加害怕。缇娅，你说得对，我是个笨蛋，让你为我担心，对不起。

金拉斯卡・兰巴尔迪亚 巴奇卡尔

51day Rem Gnome Redecan

娜塔莉娅终于知道拉尔哥是她的父亲了，当拉尔哥来宣战后是茵格贝尔特陛下告诉她的。娜塔莉娅，你很痛苦吧，就像缇娅与老师一样，你也要面对自己的亲人。我知道你是个坚强的女孩，我知道你会有一个决定，但不管你的决定是什么，我都会一直支持你。

娜塔莉娅与拉尔哥

拉尔哥与妻子本来是一对很恩爱的夫妻，但有一天拉尔哥在结束护卫工作回到家的时候发现妻子希尔维娅与数日前生的婴儿已经不在了。他拼命地在街上寻找，但一直都没有找到自己的妻女。数日后，在巴奇卡尔港，拉尔哥发现了妻子的尸体，原来是因为女儿被夺走希尔维娅精神失常自杀了。希尔维娅本来就体弱多病，但预言士说他们两人一定要生一个孩子，当拉尔哥知道这件事后他抛弃了巴奇卡尔。当他四处流浪的时候碰到了梵，梵告诉他"预言就是星球的记忆"，直到星球灭亡为止，所有的生命都只会按照星球的记忆而活着。预言不过是将其中一段翻译成人的预言而已。那么希尔维娅的死是命中注定的？从那时其拉尔哥就开始憎恨星球的记忆。无论是选择哪条道路，最后的结局都会一样，那样的话人还有什么活着的意义？梵的力量是消除星球的记忆，让各个生命获得自由选择未来的权利，而拉尔哥因为赞同梵的思想，所以在跟梵站在了一起。

监视者之街 尤莉亚城

52day Rem Gnome Redecan

为了前往新生雷德必须停止行星风暴，罗雷莱之剑可以集结第七音素，宝珠可以扩散第七音素，既然尤莉亚可以用罗雷莱之剑集中第七音素将门开启，那么也可以用宝珠将其关闭。经过解析，宝珠中果然刻有谱术，这样一来发动第七音素扩散之力的同时，运用谱术的力量就能将门里的谱阵停止。关闭门的地点就是吸收之门，那是行星风暴的归结之地，在这里将进行切断是最合适的。但是……也许会碰到拉尔哥，希望娜塔莉娅没什么事就好。

吸收之门

52day Rem Gnome Redecan

梵老师，你果然没死，运用尤莉亚的谱歌，你靠罗雷莱的力量再构造了身体。拉尔哥，你也在这里，为了各自的信念，看来我们必须一战了。

但我没有想到的是杀死拉尔哥的是娜塔莉娅，亲身杀死自己的父亲……那种感受我想是谁都不能理解的吧。

吸收之门已经关闭，那么放射之门也应该关闭了。

老师身体中的罗雷莱的力量似乎已经不能完全制御了。他必须回到艾尔德兰特去，不过不知为什么，阿修那家伙对我倒开始温柔起来，难道是我的错觉？

放射之门

53day Rem Gnome Redecan

在这里，摩斯迎来了他的灭亡，这个执著于预言的家伙终于从这个世界上消失了。我忽然觉得他有些可怜，就像是一枚被利用的棋子，没用了就扔掉。

失去了行星风暴的艾尔德兰特也就失去了防护壁，现在我们终于可以到里面去了。

阿修，你叫我去艾尔德兰特，你说你会在那里等我。你说打倒老师是作为弟子的任务，看来你是想和我决斗看谁才是老师真正的弟子吧。直到最后你还是不想和我合作啊，看来只有在战斗中我们才会互相接受对方。不管你怎么说反正我是接受你了，我不会否定我存在的事实，因为我是活着的！

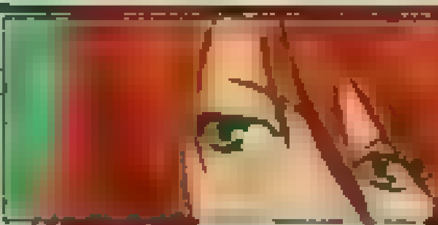
荣光的大地 艾尔德兰特

54day Rem Gnome Redecan

缇娅，我想对你说声谢谢。因为你一直在我的身边注视着我，呵呵，忽然有一种巧妙的感觉，我觉得自己现在很幸福。有朋友，缇娅你也在我身边，我终于认为自己是自己了，而不是一个复制品。现在也许是我人生感到最幸福的时候。

终于来到了这片荣光的大地，丽格雷特、辛克、老师……还有阿修，这也该是我们做一个了断的时候了。

阿修，我说过我不会输。谢谢你把罗雷莱之剑给了我，你知道吗，当我感到你的气息消失的时候我忽然觉得浑身都充满了力量，那是第二超振动，是你和我在一起才能发出的力量，就让你和我一起去面对老师吧。



最后的对决

终于再一次见面了。当我再次看到老师时，我不知道我想说什么。

"干得不错，我以为来的会是阿修。"老师轻笑了一下说道，"第二超振动，真了不起。你已经超越了你的原型，成为一个真正的人了。你已经踏过了所有人的尸体，来吧，跟我一起来吧，卢克。让我们一起消除星球的记忆，颠覆尤莉亚的预言吧。"



"我拒绝！"我正色道。

"为什么？"

"因为我明白我要干什么，我希望得到你的认可，并不是作为复制品，而是一个人。"

"是啊，你已经是一个人了。"

"不，这样是不行的。你说过，'如果不是为了什么而生存，那就不会活下去。'我并不是为了谁而活着，不，应该是活着并没有什么意义。我预感到了死亡，但我希望活下去。我知道这一点，这已经足够了，所以……我已经不需要你了。我就在这里，就是这样活着的，不管认不认同。"

"哦？原来如此，看来你已经拥有如此聪明的智慧了啊。"梵叹了一口气

"哥哥！人是会改变的，就像卢克一样。你再考虑一下吧。也许哥哥你所说的星球的记忆的确存在，但那真的绝对



吗？卢克站在这里并不是星球所决定的事情，是他自己的选择。星球的记忆不过是未来的一个选择，选择它的不是星球，也不是第七音素，而是人自己！”缇娅在做最后的努力，但我知道对于一个执着的人而言那些话似乎并不管用。

“那并不是绝对的，不是选择，那么有可能是被选择。”梵说道。

“你的意思是说消除星球的记忆也许是‘被选择’吗？”凯厉声质问道，“如果消除星球的记忆是只以你的意识决定的话，那这正是证明了星球的记忆不是绝对的！”

“你那是诡辩。我所说的星球的记忆是以尤莉亚的预言为基础的。预言里只是说人类会被消灭，并没有说星球的记忆会消灭。”

“所以你才用原型来实现人类的灭亡，而创造一个复制的世界。这样你和那些对霍德见死不救的人有什么区别？所以阿修才否定了你。你也对霍德的毁灭感到后悔，而你不也憎恨那些招致毁灭的人吗？”娜塔莉娅说道。

“不错。但是为了破坏星球的记忆这条绝对之路，我不得不不择手段。”梵说道。

“你这样聪明的人真是不可思议啊。不管是人还是星球都要消失，不关是否有星球的记忆，这些都已经是决定了的事情。你所说的绝对之路也许存在，但即便如此人类也有权力选择灭亡的道路。”杰德第一次取下了眼镜，虽然他的声音还是像往常一样平静，但我能感到他心中的愤怒。

“这真像你的一贯作风呢，死灵使。不错，所有的生命都将消失，只不过是早晚的问题。但是星球的记忆已经早早地决定了，我并不像你那样认为早点灭亡是件好事。”

“但是总长您不是比星球的记忆更早地消灭原型吗？总长过于憎恨预言，所以比任何人都要受预言的束缚。”阿妮丝说道。

“哼，也许吧。我，不，我和你们都被那个不知对错的预言所束缚。”

“但我们相信未来是可以选择的！”我做着最后的努力希望老师能回心转意。

“但我知道的是未来已经命中注定……看来我们还是不能互相理解啊。拔出你们的剑吧！”

看来多说无益了，我不得不拔出自己的剑。我即将再次面对这个我曾经称之为老师的男人，虽然我和他现在是敌人，但我还是抑制不住自己的心痛，毕竟他曾是我最崇拜、最尊敬的人。

“唔……”老师的剑术还是那么高明，我拼命地招架着，因为我也不是以前的我了。

“缇娅！”我大叫一声，缇娅开始咏唱谱歌，谁能想像如此优美的旋律能阻止我眼前这个疯狂的男人呢？

“谱歌？啊，它的确能唤醒罗雷莱，但你并不知道谱歌中蕴含的真正期望，这对我是没用的。”

“不，哥哥，我知道。”缇娅平静地说道，“我知道这些谱歌中尤莉亚的想法。”

“如果真是那样的话，那你就好好咏唱吧，梅修缇娅丽卡！”

缇娅再次咏唱起谱歌，而我也为了给她争取时间继续与梵缠斗着。

“快解放罗雷莱！”我大叫一声提醒缇娅，自己也顺势冲了过去，当我的剑与梵的剑撞在一起时发出了耀眼的光芒。

“果然你变强了，居然能把我逼到这个地步。”梵哼了一声，他右臂的袖子已被强烈的剑气撕碎，露出了面已经开始异变的手臂，“看来我不得不释放这恐怖的力量了！”

梵大吼一声，身上发出了奇异的光芒，我的同伴们拼命抵制着梵解放罗雷莱时的力量，当他再次出现在我们面前时已是另一幅模样了。

“哦，真是勇敢的同伴啊。”

“不错！大家一直都在帮助我，所以，为了大家，我不会输！不，我以我的存在为赌注，我不会输！”

“哥哥，当你使用罗雷莱的力量的时候就会出现制御罗雷莱的空隙，而发现这一点的正是卢克，正是以前你一直看不起的卢克！卢克……不，我们是不会输的！”

“的确，能够把我逼到这种地步，不愧是我的徒弟。但是……也到此为止了，永别了，卢克！”

这一次梵使出了所有的力量，他身体中的罗雷莱开始暴走，这力量不仅会吸引我们身体里的音素，甚至可以吸收我们的生命。

“卢克！第二超振动！第二超振动能将所有音素无效化！”缇娅大声提醒道。

“解放罗雷莱！缇娅，把你的力量借给我吧！”

缇娅的第七谱歌再次响起，我的力量也达到了顶峰。

“看吧老师，这就是我们的力量！”

当缇娅的谱歌咏唱完时，我的秘奥义也正中梵的身体。

“缇娅……看来你已经理解第七个旋律了……”不知为什么，梵笑了起来，他的身体飞了出去。我知道，这一次老师终于要离开我了。

“哥哥，我记来了，当我哭的时候哥哥你给我唱的这首歌……哥哥你一直知道这首谱歌的含意，所以一开始就告诉我了……谢谢，哥哥……”

“再见了……梅修缇娅丽卡……”

老师的身体重重地摔在了地上，他挣扎着支撑着那虚弱的身体。

“老师！”我吃了一惊向他跑了过去。

“不要过来！”梵大声制止了我，“不要过来……这个时候你还叫我老师……真是个蠢家伙……”

老师的身体散发着光芒，我知道那是身体分解前的先兆。

“原谅我，我的伙伴们……”梵的身体渐渐在消失，泪水已经模糊了我的双眼。

“老师……多谢您的指导！”面对梵消失的地方，我深深地鞠了一躬。

梵的消失让整个艾尔德兰特开始土崩瓦解，我知道接下来是我该做的事情了。

“我在这里解放罗雷莱，大家快走吧。”

“卢克！”缇娅看着我，她想说什么，但似乎又开不了口。

“这是我和罗雷莱的约定，这只能由我来做。”

“卢克……你真的变了。”杰德向我走了过来并伸出了手，我有些惊讶，因为这个高傲的男人从来没有主动向任何人握手。

“那是因为我过去所做过的无法挽回的事情。”我紧紧握住他的手，就像好朋友在道别一样。

“但是不关如何改变，如何后悔，你所做的事都是不能原谅的。所以你一定要活着回来……不，我希望你能活着回来。”

“杰德，别说这种别人办不到的事情。”我笑了一下。

“对不起……”

“我会等你回来，没有主人的佣人那可是很寂寞的哦。”凯走过来拍了拍我的肩。

“你已经不是我家的佣人了啊，笨蛋。”

“所以你要回来啊，就这样消失了我可不会原谅你。”

“你已经发现了？”我有些吃惊，原本以为保密得很好，原来已经败露了。不过我也有些高兴，因为能有这样的朋友，我消失也是值得的。

“等你回来，我会矫正你这种有事瞒着好朋友的坏毛病。”

“嘿嘿。”

“我也知道了，虽然我不确认。”这时阿妮丝突然扑到我的怀里。

“怎么，你们都知道了？”

“因为卢克是那种一眼就能看穿的人啊。不过……”阿妮丝的声音忽然变得有些忧伤起来，“不过如果卢克不活着回来的话那可不好办哪。”

“那么我们换一下怎么样？”我真佩服我自己，这时候还能开玩笑。但我可不喜欢看到阿妮丝哭的样子，她这个年纪的女孩就是应该要充满阳光，而且让她伤心也不是我想看到的事情。

“怎么可能！”阿妮丝一下子从我怀里跳了出去，“我还要代替伊昂大人重振教团呢。当然，为此我还需要有人帮忙，所以你一定要回来哦。”

“真是……还是那么任性……”我耸了耸肩，有些无可奈何。

“啊……”

我看到娜塔莉娅向我走了过来，她深深吸了口气，虽然表情还是那么严肃，但我觉得比以前温柔了许多。

“卢克……你一定要活着回来，我不想再失去重要的人了。你是为了你自己



的人生而活着的，你知道吗？”

“我也想活下去啊。”

“那就活下去！我不许允你消失，绝对！”

“嗯，谢谢。”

“主人！主人！”缪一蹦一跳地跑了过来，“缪也等着主人回来哦。”

“嗯，谢谢。你的任务已经结束了，现在你可以挺起胸膛回到你的同伴那里去了。”看着那小家伙我笑了起来，我第一次觉得这家伙是那么的可爱。

“缇娅……”当我抬头时看到缇娅还一动不动地站在那里，我不知道对她说什么，即使知道我不知如何说出口。

“卢克。”似乎是下了很大的决心，缇娅转过身望着我，“你一定，你一定要回来。我会等你，永远地等你。”

“嗯，我知道。我答应你，我一定会回去。”

“卢克……”缇娅小声说了一句，虽然声音很小，但我听得很清楚。那是“我喜欢你”。

罗雷莱的力量渐渐开始解放，我看到了阿修，但他的身体现在已经冰冷。看着那张与我长着同一张面孔的脸我不禁感慨万千，我会消失吗？会吧。会消失吗？

“世界没有消失吗？这跟我预想的有一点点不一样，但真令人惊叹啊。”这是罗雷莱的声音，不知道我还会不会再听到。

尾声

那声音是什么？是歌声？为什么听上去那么悲伤？这个花香，是那么熟悉。我看到了，看到那个长发少女。她向我跑了过来。不要哭，你那娇嫩的脸颊沾上泪水就没有那么美了。

为什么你在这里。

少女的声音是那么轻柔，有些颤抖。

因为在这里我能看到整个霍德。

而且……我们不是约定好的吗？

我向少女露出一丝微笑。

我，回来了。

THE END



话说自古美人如名将，不许人间见白头。欧洲没有那许多公主给恶龙抢劫，世界上的财宝也不足以藏满一座城堡，在这个要懂得包装和投机取巧的社会，要想成为一名人人景仰的勇者，除了在网络上摆出S型的照片供人瞻仰之外，依然有许多传统和非传统的窍门。这些窍门多半取自于前辈们血与泪的结晶，体现着劳动人民的高度智慧和无穷创造力，也表现出时代进步的种种风貌。现在让我们用颤抖的双手翻开被玷污的历史画卷，从中寻找丝丝点点关于故事的主角——也就是传说中的勇者在历史长河中留下的斑驳污染带。毕竟人民群众们都坚信，在那胜利女神的裙角之下总有一些偷窥者能找到真实的内裤颜色……

当然在这里首先开宗明义，所谓勇者并非特指头戴羽毛脚踩凉拖手持烧火棍子这些拼凑来的装备在村民家翻东找西的猥琐组合，而是泛指所有成就了丰功伟绩的成功人士。这些人大抵都有一个特点，那就是其传奇经历为人所津津乐道。暂且不管这种津津乐道是因为什么原因，且让吾等拨动生锈的命运齿轮，聆听吱嘎作响的走音命运咏叹调，共同研讨伟大的勇者成功学吧。

特稿

你想成为勇者吗？

——“勇者成功学”入门讲座

文 周行文
编 D·S

勇者成功学入门讲座——第1讲

起点

起点的问题对于立志成为勇者的同学们来说相当重要，不管你小子(含少数丫头)是什么来路，伟大的传说总要有一个开始。譬如将来有人在描写勇者生涯的小说里添上一句“后世的历史学家说……”之类的句式也要依托在一个比较靠谱的事实之下。好比说某大耳勇者当年靠卖草鞋为生，认识了一个卖肉的和一个卖红枣的，后来组成“桃园三连星”，进而发展出了西南少数民族和东南水上一族大联盟火烧八十万北方同胞这样的丰功伟绩……

当然，现在我们要说的是另外一种起点，事实上这种起点相对而言比较简单一些，请大家保持镇静。

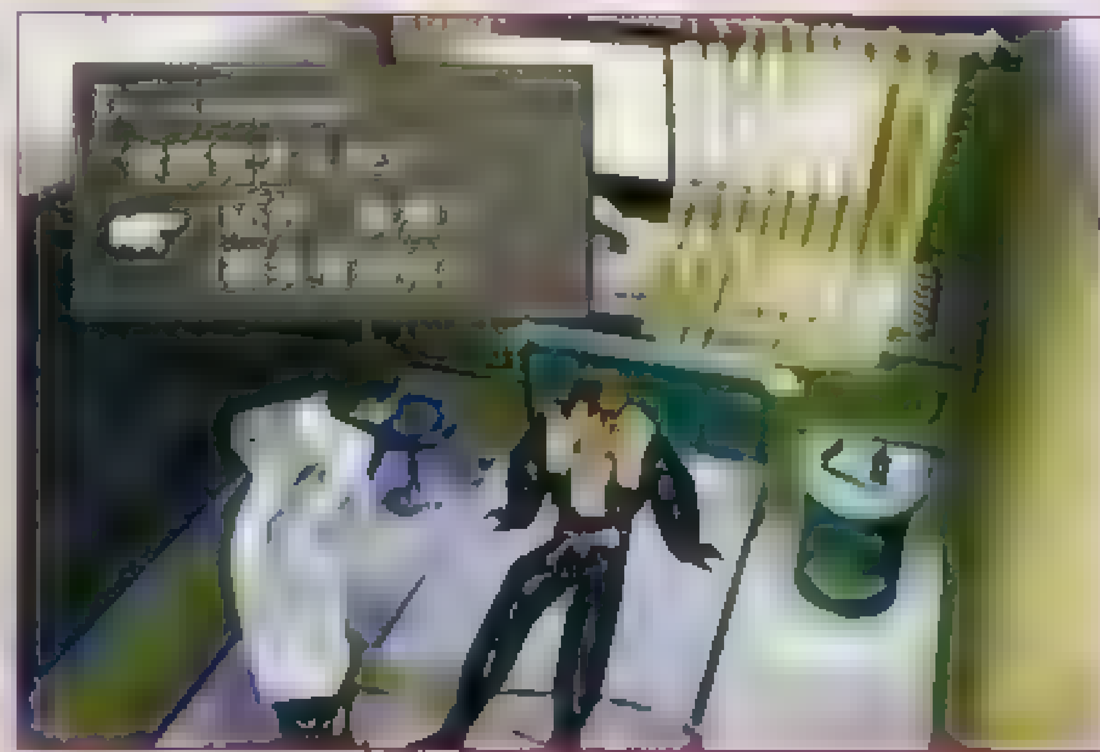
没错，很多聪明的同学应该已经猜到了，这种简单的起点方式就是起床……在许多波澜壮阔的故事绘卷之中，我们都不难看到一个毛头小子起床的镜头，这往往就意味着一连串的爱恨情仇即将展开。不管是《勇者斗恶龙Ⅲ》的生日清晨，还是《妖精战士2》噩梦之后新的一天，哪怕是创造世界的《天地创造》，最初主角阿克也是从一张没有被单的床上爬起来的——虽说大多数勇者朋友的床上都没有被子和床单……这足



以说明，伟大的旅程从一张床上开始是多么符合“后世历史学家”的眼光和口味，当然还有更重要的一点就是，往往勇者们功成名就之后，也是要回到一张床上去的，当然这个时候他们的身边通常不会只有被卷……

作为一个产生梦想的地方，让人能产生白日梦和夜晚梦的床象征着梦想，而起床正是实践梦想的第一步——不过请切记，起床之后还有无数的事情等着勇者来完成，千万不能放松警惕。

经典个案 床之强者录



■在《最终幻想Ⅶ》里，男主角带伤起床一次，不脱鞋换衣服上床N次，还在地板上和树林里睡着N次……论其在游戏中强制睡觉和起床的次数，当算是勇者之中的杰出代表人物了……

勇者成功学入门讲座——第2讲

人际关系

好比武侠小说的男主角总要认识一两个过得去的后台一样，不管哪国勇者想要往上爬出位，都得有些属于自己的人际关系。其实这一点在早期勇者来说问题不大，那时候给他们配戏的女主角往往都是公主，也就等于有了一个当国王的岳父，或者还可能外加一两个王子大舅子和公主小姨子之类。另外一点就是早期勇者冒险环境比较单纯，那时候的机能还不太允许NPC拥有多重嘴脸，一般村民看见勇者在自己家翻箱倒柜也只能一笑了之。现在时代变了，就连路边的宝箱随便乱翻也会马上冲出几个勒索的来让勇者们支付一定的赔偿额……现在的勇者们已经不再奢求如当年一样走到哪里都顺风顺水，只求这些NPC少折磨一点自己就行了……

说到人际关系，这话题可就比较广泛了。一般来说，勇者最少要认识一个村级以上干部。像《星之海洋2》里蕾娜那样直接认识国王的估计不多，像《最终

幻想Ⅴ》那样队伍里有两个以上皇室成员的恐怕也很少见……那么最不济的也要认识一个村长或者长老之类，再由这些人写了推荐信给上级，去认识更牛×的强者，一步一步最后完成自己的人际关系网。当然也有很多勇者的起点比较高，生下来就是个高干子弟，爹娘不是挽救过世界就是在国家内部有高级职称。一般来说这种人刚开始栽跟头一定惨，但只要坚持到最后总会守得云开见月明。只不过建议这种爹娘关系网庞大的勇者在落难的时候不要投靠自己听过没见过的长辈，一般来说，这种时候被出卖的机率要高过百分之九十五，而且极糟糕的是勇者一旦成名之后为了照顾自己的名誉都很难回去报复那些落井下石的，让人一想起来就觉得心焦。

有些勇者爱好装Cool，往往整个冒险过程中除了点头YES摇头NO之外啥都不说，这种人打理好人际关系的惟一方法就是努力完成NPC们交给的各种任务，虽然这些任务有的是找巨人族美女脚趾甲有的是做一锅冰红茶炖乌骨鸡反正没有一样正经事，但为了各种情报和能在别人家心安理得捞装备，诸位勇者们还是要勇往直前捏着鼻子上……毕竟这还算好的了，听说最近几年又兴起一拨人特别喜欢跟勇者要大笔的钱重建家园什么的，碰到这种人才真该哭……

经典个案 最强悍的人际关系



■SFC的《浪漫沙迦2》主角和《超时空之钥》的主角都有着最为强悍的人际关系网，前者身为帝国皇帝掌握着强大的实权，后者则认识所有NPC前后五代，能把人家的家谱从头到尾背下来，可谓是所有勇者当中最狠的一组……



▲对于所有梦想着有一天高攀上《最终幻想Ⅸ》中公主艾雪从而成为乘龙快婿的“毒男”们而言，画面右边的这位男士无疑是全民情敌。

勇者成功学入门讲座——第3讲

个人理财

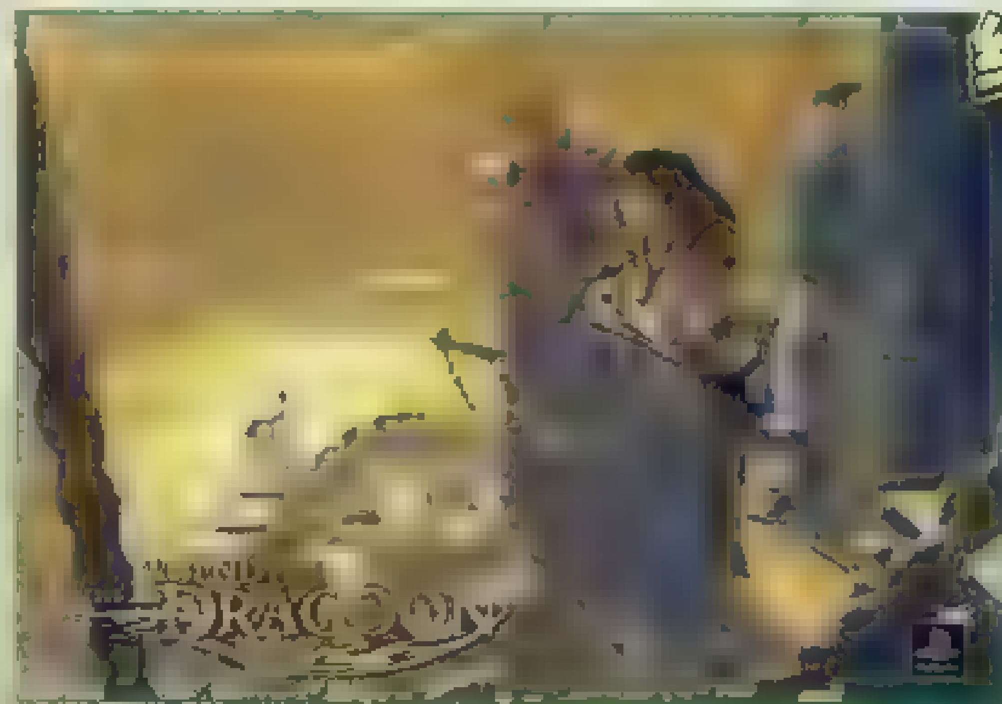
其实某部电影里说错了，二十一世纪也好，二十世纪也好，乃至于任何时代也好，人才都不是最缺的，最缺的永远是钱——否则不可能为了一个小小的光盘标准索尼就跟人家翻脸是不是？为了钱连大公司都要费尽心机，更不要说一个小小的勇者。大侠没钱的日子很难熬，勇者活动经费不足的时候则连旅馆都住不起，要在野外陪史莱姆度过。建议所有立志成为勇者的好朋友们都要多少研读一点关于MBA的初级教程，以适应物欲横流的商品社会。

勇者们的经济来源通常比较单一，基本上都是靠吃拿卡要和明抢暗盗获得，偶尔有几个如但丁那样开个事务所赚钱的，还总找不到花钱的地方……通常来说，作为一名勇者应该具备的最基本条件就是能够用锐利的目光看出哪些不够强大好欺负又不是正义阵营的敌人们身上带着钱。当然，也要有一些能从居民书柜里某本书的厚度上看出其中是否夹了钞票的侦查技能……极少数的勇者拥有一项让人羡慕的梦幻技能，那就是从怪物身上获取各种材料，拿去商店转手卖掉，这种本事在《天外魔境 第四默示录》之后销声匿迹了好一段时间，一直到前段时间才在《恶魔城 暗黑的诅咒》里复活，为许多绝望的勇者们开启了新的道路。

至于另外一些比较另类的勇者，在经营了自己的人生一段时间之后往往能捞到个CEO之类的头衔挂一挂，投资一点什么东西坐收利润，这种勇者的典型就是前面说过的一个叫特鲁尼克的大胖子。当然，说到收入问题，最近闹财务危机比较凶悍的是一九九八年在浣熊镇手持散弹枪成功生还的美帝愤青里昂，此人因为经济拮据，借美国总统千金被绑票的名义袭击了一个有金矿的小镇，获得了巨额金钱，并用大量现金购买了重型武器屠杀村民，其恶行令人发指，为国际友人所不齿……



经典个案 最憋气的经济成就奖



■在SFC的伟大RPG《浪漫沙迦3》中，主人公们以巨额金钱收购行会进行并购，其一掷千金的数额让所有RPG里花钱如流水的勇者们都为之汗颜。但所有人都看不到在这繁华背后的血泪——其实那些钱只能看，不能花。试问诸位，这个世界上还有比这更悲惨的事吗？答案是有的！那就是一个叫做《龙骑士传说》的游戏，在这个游戏之中，如果不用修改，钱是绝对不够花的。总之，玩这种游戏的时候，大家总会产生被玩的幻觉。



勇者成功学入门讲座——第4讲

武器

正如中国武侠小说之中的主角大多数都用剑一样，早些年勇者们的武器通常也不会太离谱，一般来说非刀即剑。然而在众多的勇者之中，有一个前辈级的人物一直坚持用无影踩对付敌人，坚持了许多年之后才改成水枪炸弹之类的先进装备。这位鼻子下边有小胡子的勤劳水管工身穿没有品位的背带裤，穿梭于游戏历史数十年威风不减，难免让许多后辈心中生出许多敬仰。因此后来一些勇者开始颠覆伦常，使用许多不合理的武器，其中以《妖精战士》中的某些强者最为著名。相信当年阿库从口袋里掏出一挺机枪扫射的时候，很多人都能听见自己心脏碎裂的声音，这可是RPG游戏……

当然这其实还算比较靠谱的，自从《最终幻想》从职业系统着手，开了奇特武器之先河以后，武器更换之风便朝着诡异的方向走去。首先是许多人发现原来



经典个案 最强武器大赏

■别听那些傻孩子吹得天花乱坠，日文游戏里没有什么最强武器，就算是《女神侧身像》里的那把攻击力两万的剑也不过是毛毛雨，在一款叫做《侠客英雄传》的国产武侠RPG里，强者主角的剑上只要镶嵌一块吸血石，其攻击力就可以高达无法测量，整个游戏里所有敌人都将被一击死，没有任何生还余地。这才是最强武器！跟这个比起来，《最终幻想Ⅱ》里的十六级吸血剑完全就是玩具了，虽然十几万的攻击力也挺可观……

这卡片之类的东西居然也可以当作武器使用，于是武器的种类被一下子无限丰富化。在历经了数十年冒险演出的变化之后，勇者们已经玩不出什么花样了。要知道，当真有人把轮盘人偶之类的道具统统拿到桌面上来的时候，作为敌人的BOSS们已经先崩溃了——毕竟在这种完全没有攻击力的武器面前表演被打得鼻青脸肿更需要一定程度的演技，因此勇者和反派们的矛盾日益加深。当《梦幻之星》中的勇者们用平底锅敲打敌人脑袋的时候，所有人都没有想到，最近一个叫《影之心 新世界》的故事里已经有人在打仙人掌和雪橇板子的主意了……幸好身为主角的小男生手持一把匕首，保持了刀剑主角的传统。此时的怪物已经需要勇者用拍照来安慰它们枯竭的小心灵，真可以说是悲惨到爆。

勇者成功学入门讲座——第5讲

身分和背景

之所以把这个单独拿出来跟人际关系分开来讲，主要是因为命运齿轮的声音太过刺耳，让人无法回避这个严肃的问题。一般来说，要成为勇者都要有一些机缘巧合，譬如是某个强者的儿子，或者流着谁谁的血脉，哪怕是半路出家当勇者的《星之海洋2》男主角柯罗德也有一个混到了星际舰长的老爸。由此可见背景这种东西对于勇者来说乃是必不可少的佐料。最坏的情况大概是勇者快要成功还翻不出一点背景来，这个时候通常有一种很棒的解决办法，就是找几个认识大精灵或者神使之类的兄弟姐妹过来走个串场。只要身上发光的某角色指着即将成为勇者的大喊一句："原来你就是被选中的那个人！"就一切万事大吉。这种方法在几千年的历史传承里屡试不爽，曾经有一个自以为自己是勇者的反派十分聪明地在地里埋了一块预示自己会成功的石碑，煽动了一群头戴黄巾的年轻人搞内乱，后来被桃园三连星平灭；还有一个应该是很多勇者头子的姓宋的矮子在某个水什么山地下埋了一块石碑，以显示自己在这里的超卓地位是因为上天的安排而不是他自己的意思，后来这个人的下场也挺惨。从这两个例子我们不难看出，自己是否适合当勇者一定要别人说了算，自己说出来总要遇到一些匪夷所思的麻烦……

按照正常的勇者公式来说，获得被别人肯定的地位需要许多铺垫，这些铺垫有的是爹妈因为恶魔的邪恶计划挂掉，有的是自己遭遇过种种苦难，也有的是在许多看似巧合的安排下一步一步得到了权力和地位——不管哪种方式，对于勇者们来说都是一个痛苦的锤炼过程。譬如一个叫马里奥的勇者，在无数年同王族子女苦恋的过程中不断反复地抢回被抢走的女友，到后来练就了一份千锤百炼的脚样。现在的马里奥只要听到碧奇公主被抢走，必定气定神闲地拾掇拾掇东西就奔赴新战场。这正和当年不知火舞给八神算命所说的那样："你将人生失意到三十岁，然后就开始习惯了"。

近年来更加流行的一种勇者趋势比较接近于香港漫画，张嘴闭嘴就是命犯天煞孤星，总之每到一处都能带起腥风血雨。其中的一个代表人物乃是传说中的真·强者——美帝愤青里昂。此人所到之处便宛如柯南和金田一一样，充满了死亡和G病毒，最近丫嫌在美国境内影响力太小，应欧洲西班牙一个村子的邀请前往那里散播G病毒，并取得了卓越成效。在这个散播G病毒的过程中，里昂同学身经百战，不仅看了美女艾达和少女阿什莉的大腿，还引爆了一座小岛……话说《生化危机》要是这么继续下去，主角走遍世界，每到一个地方必然产生毁灭性爆炸，这种人其实早就应该被联合国人道毁灭……



◀格里弗斯虽然出身平民，却具有任何贵族都无法企及的高贵气质。

经典个案 品位中的翘楚



■身为夜间贵公子的吸血鬼一族，往往要面对把自己的爹或者爷爷或者小时候认识的管家们打到另一个空间这种严峻的问题。论悲哀，论背景，论身分和地位，论脸上是否有足够吸引少女的光彩，又有哪个人能比得过银发帅哥阿鲁卡多了？

勇者成功学入门讲座——第6讲

勇气和胆量

这个勇者必备素质之所以没有在很靠前的位置提到，有一个很重要的原因就是现在的勇者大多数都拥有这两样东西，他们欠缺的其实是成功学之中的其他因素。不过在其他因素都具备的前提下，勇气和胆量还是很重要的一部分。毕竟现在反传统主角越来越多，其中不乏没有勇气和胆量也想当勇者或被迫当勇者的苦命孩子。勇气这种东西和梦想一样不是一种长期能力，因此总需要一些特定的环境、人物和事件来刺激勇者们的勇气。譬如在某个"马赛克"传说系列的勇者们，因为经费紧张经常四处搜刮别人家东西，在别人家厕所发现了果冻也大量食用且面不改色。这难道不是勇气吗？这实在就是勇气了呀……

现在这个社会，勇气往往也意味着一些其他的东西，譬如能够厚着脸皮在别人家翻箱倒柜；或是对陌生的男人女人老头孩子们搭讪；再或者到酒吧里一分钱也不消费就心安理得占了位置跟人讨论事情——这种勇气，或者说是脸

经典个案 胆量和勇气的高峰



■要说胆量和勇气的高峰，当属诸多恐怖游戏的女主角们无疑。这个是毫无疑问的，不要问为什么。女性最高，年轻漂亮的女性最高，年轻漂亮单身还敢走夜路的女性最高……

皮，乃是所有应届毕业生们都应当学习的优良品质。在历届毕业人才交流会上，许多脸皮薄的青年们因为勇气不足而放弃了许多机会，不能不让人扼腕。所以说，即使是做勇者这种没有养老保险医疗保险和住房公积金的低待遇人士也要勇气，更何况其他事了？

至于胆量，这个东西更是必须具备的了，作为勇者，首先要考虑自己能否面对所有情况——比如在某个小小的水塘里看见一条浓妆艳抹的鱼之后脸不变色，在漆黑无人的夜晚里和幽灵们愉快地交谈，在不知道是什么星球的地方和外星人们无障碍地沟通，在漫山遍野的怪物冲过来的时候面带微笑……这种胆色说起来很容易，其实只要诸位尝试过在伸手不见黑夜的五指——呸呸，是伸手不见五指的黑夜里走过一段独自一人的夜路就知道了，这个世界上的人和心灵都很脆弱。

勇者成功学入门讲座——第7讲

王者之气

其实一直有人奇怪，对于勇者来说，这平时什么都不懂的小屁孩怎么一到关键时刻就忽然成为一些小型武装团体的首领了？通常这种小型武装团体为三到五人男女混杂，并且随身携带大量金钱和古怪的道具。接下来我们要说的一点就是在勇者路程之上必不可少就算少了也可以人为制造的王者之气。所谓王者之气通常在小说里有这样的描述"只见那***双目射出深邃的目光，浑身散发出一股慑人的气势，让周围的人都觉得心中一凛，其中几个少女不由得脸红起来……"云云。这种描述大多数见诸于我国西元二十一世纪之后流行的某种小说里。事实上在这之前许多勇者的故事已经证明了王者之气确实是存在的，譬如在一个叫做《妈妈2》也偶然会被翻译成《老娘2》的游戏里，主角就曾经用自己纯洁而震撼的目光解决了不少事。同样的，在历代的《勇者斗恶龙》故事里，主角总要有那么几次显示出自己浑身散发出的强大王者之气，让一些只有一个城堡和一个村庄的国王们痛哭流涕地争先恐后把自己的传家宝交给他们。《勇者斗恶龙VII》里的主角能够阅读莫名其妙的古代文字，让周围的人纷纷觉得虎躯一震；《真·女神转生》的主角浑身打了一堆条形码，以至于恶魔们纷纷投怀送抱；至于像老大爷马里奥那样的，人家的王者之气已经养成了，只要一旦碧奇公主发生点什么事，这些人除了找马里奥不会想到其他。



相对来说，许多勇者的预备役们并没有强大王者之气散发，于是只能靠后天养成。一般来说即将成为勇者的人在这方面都有一些得天独厚的天赋，这些人在拉队伍整合团队的时候总是注意均衡团队内部的营养。作为勇者本身往往什么都不懂，却总能随手抓到一些单方面有强项的人才给自己当同伴，再利用这些同伴的强项去吸引更多人加入自己的队伍，他们自己没有什么能力，手下的都是能人……

所以，很多年后，有些人把这种会自己制造王者之气的勇者叫CEO。

经典个案 王者之气代表人物



■Solid·Snake——这位在PS的《潜龙谍影》开始登场的角色拥有强大王者之气，被称为"传说中的男人"，尽管这个人在整个游戏中一直被人利用，还被人打得跳楼，又被人抓住，而且被几条狗追得满地乱跑还藏进纸箱子里……所有人还是喜欢用"传说中的男人"来称呼他，以至于后来到《潜龙谍影2》里这个人就算是在蹦极过程中弄坏了隐身衣，还是做为一个前辈级一样的人物对雷电指指点点……说到王者之气，舍他其谁？

勇者成功学入门讲座——第8讲

运气

有句话怎么说的来着？没错，就是那句著名的名言——运气也是实力的一种。运气这种东西对于一个人的成长和成功都很重要。在这里给大家讲一个故事。说是很多人奇怪，为何成名勇者们一出场的时候都是在村子边上欺负一些小水滴怪之类的低级怪物，之后才慢慢开始旅程？很多年之后有一个无知少年请教一位等级高达255级的隐藏BOSS，这才知道答案。原来也有许多未来时态的勇者们出现在高级怪物出没的城市和村庄，只不过因为他们没有像后来成为勇者的人那样好的运气，在开始的时候不能通过级别为1～3不等的小怪物们磨练自己，于是只能沦落成为教会复活赚钱的工具。



运气是实力的一部分另外体现在于勇者们总是会过早地碰到一些绝世强者，有些更是能跟自己要打倒的最终敌人先行打个照面。这种时候勇者身上如果没有一种叫做"运气"的东西，想必早就已经死在诸如魔王军团八大天王之类的二线杂鱼手上。

运气好的勇者们往往能在村子里发现人家参悟了一辈子都参悟不到的魔法。

运气好的勇者们往往能在水滴状怪物身上发现大量的金钱。

运气好的勇者们在路过一条大河的时候总能找到船，然后碰到海盗或是漩涡，最后再化险为夷。

运气好的勇者们到达一个城镇的时候，不是怪物还没来袭击就是已经袭击完毕，总之他们不会在情况最坏的时候出现。

运气好的勇者们走过一片田地，在田地里也能发现上古遗留下来的宝物。

运气好的勇者们总能有一个青梅竹马的女玩伴，并且女玩伴还很漂亮身材又好，没有青梅竹马的勇者们则总是会在路上遇到一个自己喜欢类型的美女，这个美女还一定是单身，而且没有什么恋爱经验又不愁生计。

运气好的勇者们能在山涧流水之中领悟新的必杀技，也能通过挨打从敌人身上领悟许多必杀，还老是不被人打死。

运气好的勇者们在乘坐交通工具的时候永远不知道失事是什么，就算失事也能没事……

运气好的勇者们……大概都已经成功了，不用再来看这篇成功学讲座。

经典个案 关于运气的话题



■在"《最终幻想》系列"之中，主角们都有无以伦比的运气，这种运气体现在其传统魔法陨石上，这个东西总是铺天盖地打下来，把我方和敌方都笼罩在爆发范围内，结果永远是敌人在受伤……就连老牌经典"《梦幻模拟战》系列"亦同样如此。因此大家得出一个结论：反传统的勇者永远比传统勇者运气更好，就好像男人不坏女人不爱一样。

勇者成功学入门讲座——第9讲

背叛

千万不要误会，这可不是说背叛别人就能成为勇者，而是说想要成为勇者一定要经历背叛。这种经历就好像某些少数民族要给孩子过的成人礼一样，又或者像所有年轻人都要经历失恋一样，乃是一道必要的人生经历。早些年有个美女公主曾经对自己的父亲说“我的生活不能离开你，就好像做菜不能没有盐一样”，现在的勇者成长不能离开背叛，就好像学校不能离开考试一样。

众所周知，在一个勇者成长的过程中总有一些东西是必要的，譬如一个年轻貌美的女性同伴，几个帅气美型的男性敌人，一群杂鱼，一块看起来生灵涂炭的大陆……如此种种，都是大家所熟知的内容。在这之外，勇者往往还拥有一个知道这个世界许多秘密的指点者，这个指点者运气还往往很糟糕，在冒险开始的几个小时内很容易被人做掉——有些人还长了一副容易挂掉的模样，让人连好装备都不愿意分配给他。就是这样一个勇者初期团队，往往还有人在其中心怀鬼胎，一般这种人都会长了一张看起来比较邪气的脸，也有一些人比较忠厚老实。这些人往往不会正面帮助勇者来表示自己的仰慕之心，而是经常出现在一些战斗之后的场合里，说一些不切实际的话来表白的心意。他们的这种行为比较接近现在一些不花钱找女朋友的年轻人，而往往就是这种人最容易背叛。日本古代的小帅哥勇者源什么郎的就经历过几次背叛，到最后虽然身死，却落了个战神的美名。现在的勇者们自然不能学习前辈这种要名不要命的品质，好在自从某五个青铜颜色的勇者从希腊神话众神的战斗之中取得了奇迹一般的胜利之后，无数妄图成为勇者的人们从他们的事迹里提炼出了一种叫做小强定律的东西，这种定律的成功总结使得勇者预备役军团的存活率大大上升。因此，现阶段而言，背叛这种家常便饭对于勇者们无疑不会造成太多的伤害，甚至有些背叛还会让勇者们取得意外的收获。



背叛通常分为两大种，一种个体背叛一种集体背叛。个体背叛很好理解，无非就是某个同伴或不算同伴的人关键时刻在背后捅勇者们一刀；集体背叛比较难形容，如果非要找一个准确一点的描述的话，《潜龙谍影3》的THE BOSS就是这样一个被政府或当权者因为利益问题而背叛的角色，这种逆境往往更能造成勇者们的奋发图强，为了找回以后的场子而奋进努力，最后的结果总是让勇者们更进一步。从这一点上来说，只要运气符合了勇者标准，不会在被人背叛之后死得很惨，背叛这种人生财富诸位勇者还是必要积攒一下的。

经典个案　背叛之后的救赎



■《宿命传说2》里那个可笑的自以为能靠一张面具掩盖一切的假面男告诉了大家一个真理，做为主角，只能被别人背叛，不能自己去背叛别人……否则下场可以看到……

勇者成功学入门讲座——第10讲

食物



虽说勇者们为了完成被人传诵的伟大事业经常风餐露宿，还总一群男男女女在旅店挤一张床也毫不在意(其实主要是男性勇者们毫不在意)，但饮食方面的问题却还是不能够忽视，毕竟民以食为天。

饮食问题在勇者们的心目中显然地位不高，只要看那面不改色狂吃金币和金字五角星的马里奥大叔就不难明白，吃东西对于勇者们来说显然比越级挑战BOSS要容易得多，同时大家也不难理解为何马里奥大叔在吃到花朵之后会兴奋到吐火球——毕竟花要比金属好吃多了，他能不高兴吗？

勇者们吃东西的胃口往往大的惊人，这种惊人一旦扩散到单一品种的补品上就显得十分可怕了：根据不完全统计，在“《勇者斗恶龙》系列”的前几代里，由于回复手段单一，群众装备简陋，平均每代勇者要吃掉成吨的草药，扔出百瓶以上的圣水……

至于那群专门以调配草药为乐的人更不要说了，这些人平时身上都挂着无数花盆和药草，没事就啃两棵。就这样一个《生化危机》厮混到了4代，终于有人忍不住跳出来高呼一声，剧组考虑到动作游戏消耗热量比较大的问题，开始给小青年们配了一些鸡蛋和活鱼，那爱财如命的里昂看见鸡蛋和鱼都颇贵，竟然鬼迷心窍把这些东西都转手卖掉……

在众多勇者候选人名单之中，惟一一个对于饮食有着正常人类习惯又能忍受各种口味的人自然就是当年还没成为BIG BOSS的Snake老爷，此人从死耗子到鳄鱼肉都尝了个遍，还跨越时空尝试了方便面的味道，真可谓真·强者！

在总是互相看不起的两组勇者里曾经产生过一种叫料理的可怕系统，“《传说》系列”和“《星海》系列”的勇者们在杀怪越货之余还兼职了许多东西，尤其是厨师这一样，两伙人马都有着不输于专业厨师的水准，这在只知道打打杀杀的勇者冒险生涯里可是了不起的一项特长。相信哪怕是现在，也有很多人对这样的技能梦寐以求吧？

建议诸位都去买几本食谱，没事翻翻，以备不时之需。

经典个案　料理的使用之道



■在《星之海洋2》之中，主角经常做出类似于大黑锅一样的东西，其味道和颜色都能让人抓头皮咬舌头，而游戏中有一个BOSS就喜欢别人送它东西吃，于是勇者们就把自己做出来的大黑锅送进去了……此外，在一个非勇者的场合里——《牧场物语》的每年收获祭要求每人放一样东西到大锅里煮，然后分给全村人吃。每到这种时候都会有人毅然扔毒蘑菇进去……

勇者成功学入门讲座——最终讲

最必要的东西

看了这些勇者成功必须的种种条件之后是否怕了？怕了就对了，这种事儿本来就不是普通人干的。其实于诸位读者来说，有一种更好的办法能成功成为勇者，那就是一种叫做“你打不过去的地方它都略写”的东西，简称“攻略”。这种东西经常存在于一本价值9.8元人民币的杂志上，由一些没有尾巴的恶魔(汪中大神对编辑的尊称)撰写。作为“勇者成功学”的讲座，本文只是一个简单的提纲，具体内容要从那些攻略之中取得。如果诸位读者老爷能够在使用“攻略”这种道具的同时还配上一块叫做“金手指”的强大饰品，那么您的勇者之路想必会非常平坦了。祝各位好运，能够在命运的胡说八道中咏叹出一道光芒，照耀所有勇者前进的道路！



▲UCG2006——新年新气象！(绝非广告)

中国电子足球协会正式成立

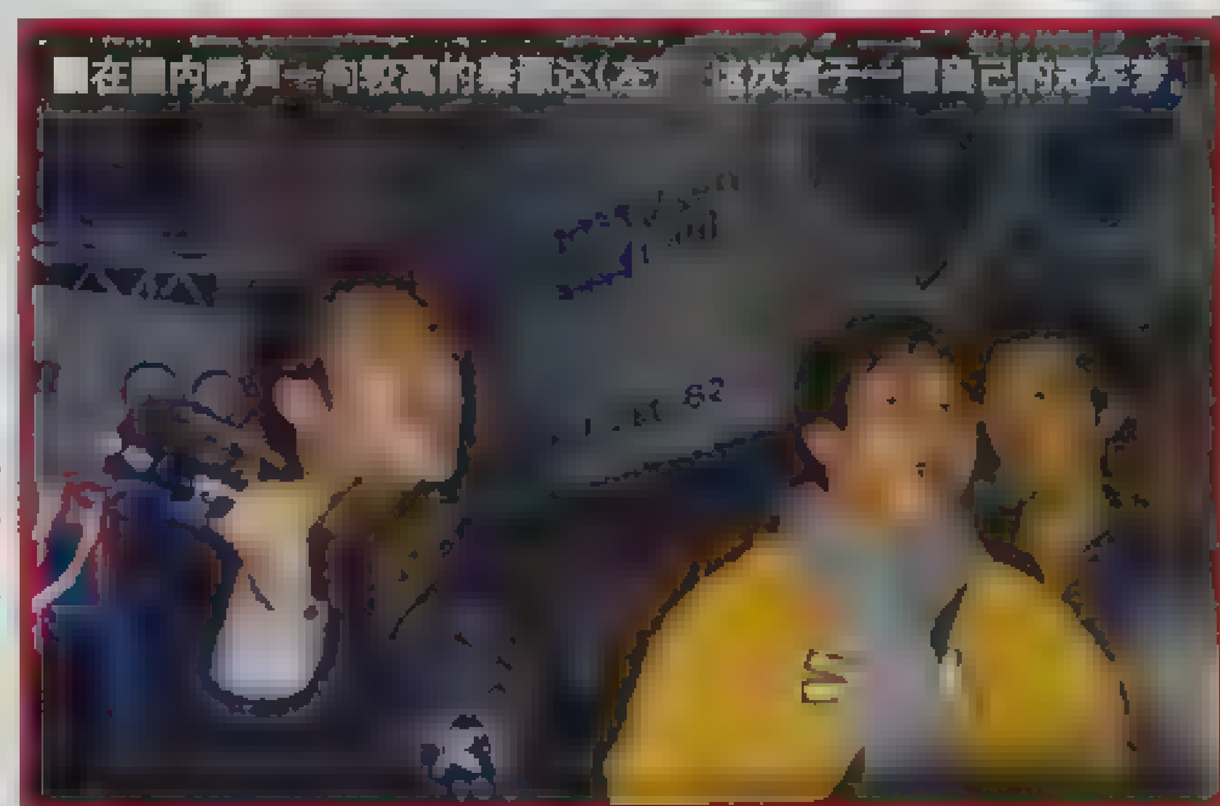
电竞新闻网 军人用武力征服世界，而他们只需要手柄

新年伊始，由全国各地电子足球联盟组成的中国电子足球协会正式在重庆成立，同时举行的首届"联想杯"中国实况巨头邀请赛也于1月3日在重庆赛博电脑城顺利落下帷幕。

秦源达、陈大伟、赵航、叶枫、黄志鹏、宋显智、王早行……几乎每一位在中国的实况历史上书写过厚重一笔的年轻人都在这里相聚，用他们的灵感和双手，给人们上演了一场场精彩绝伦的比赛。最终，重庆本土选手秦源达与来自成都的何淼会师决赛。在决赛中，何淼没能抵挡住来自全场观众"雄起"的声浪，败在东道主秦源达的手下。伴随着裁判的一声哨响和全场观众"秦源达，雄起！"的欢呼声，这名中国实况界最有天赋的少年终于捧起了属于自己的第一座全国赛个人冠军的金杯。而未来的ESWC 2006，是他再次向世人证明自己的机会！


■本届邀请赛的参赛选手全家福

伴随着这次巨头赛的落幕，让我们再次把目光转移到中国电子足球协会身上，这个由众多年轻人组成的工作团队，将肩负着中国实况事业的发展重任。实况更是一个年轻的群体，而协会首先要做的，就是让实况走向电子竞技，让电子竞技了解实况。本次重庆会议中，大家认可了先前各地联盟提交的联赛统筹计划安排，以及大陆实况分区表。协会将系统地管理各地联盟组织的官方比赛，以及对选手的有效编制，为以后真正的职业化做好自身的准备。而另一方面，协会本身正在寻求官方化的过程，目前已有多个与电子竞技有关的国家部门愿意将协会归纳到其属下。相信在不久的将来，实况也能成为电子竞技界不容小视的一股力量。


■在国内呼声一向较高的秦源达(左)，这次终于一圆自己的冠军梦

2006，实况，上路了。

灵魂能力III街机版

最负盛名的刀剑格斗游戏今春绽放

自从Namco宣布其最负盛名的刀剑格斗游戏《灵魂能力Ⅲ》为PS2独占作品之后，要求Namco推出街机版的呼声一直不绝于耳，狂热的日本玩家甚至自发地为推出街机版进行连署活动。在1月11日举办的2006新春Namco新制品商谈会上，Namco终于展出了《灵魂能力Ⅲ》的街机版。

从试玩的情况来看，街机版《灵魂能力Ⅲ》删除了PS2版中的所有BUG，并对很多角色的性能进行了调整。由于是街机版，所以PS2版中的魂之斗技场、剑之编年史等模式都被删除，不过街机版也增加了一些全新的模式。街机版没有采用时下流行的卡片系统，不过据说可以通过条形码与手机网站联动。



《灵魂能力Ⅲ》街机版预定于2006年3月正式上市，相信我们能在明年的斗剧中看到它的身影。

以武会友贺新春

广州任我行杯世纪斗魂格斗大赛



多年以来，广州乃至于广东地区一直都没有举办过大型的格斗赛事，以至于广大格斗爱好者缺乏足够的交流切磋的舞台。有鉴于这种情况，为了给广大的格斗游戏爱好者们营造一个热烈的氛围，提供一个专业的、权威的比赛平台！本届广州春季动漫嘉年华活动的重头，就是特别举办了任我行杯世纪斗魂格斗大赛！根据广东地区的实际情况，本次比赛将采用PS2上的3个超人气格斗游戏《灵魂能力Ⅲ》、《铁拳5》、《罪恶装备#Reload》作为比赛项目。从活动开始即日起直到最后一天的四天里，现场都会进行激烈的比赛。前三天所决出的4强将在最后一天进行总决赛，最后产生的各项冠军将会获得丰厚的奖品和荣誉！让格斗迷们的格斗之魂从现在开始点燃吧！

赛事信息	
时间	2月9日－2月12日
地点	北京路312号青年宫动感新天地2楼
联系人	BK
联系方式	电话 020 83393758
	QQ：12272l900
	E-MAIL：otakubk@hotmail.com
官网	www.gzca.org

中国预选赛UCG杯赛程公布



新年伊始，新一届斗剧的店铺预选已在日本全国各地拉开序幕，而在国内的京沪两地，围绕即将举行的"斗剧'06中国预选赛UCG CUP"《罪恶装备XX SLASH》项目的预选，玩家和游戏机房经营者也纷纷开展比赛活动。一方面为预选的举行营造氛围，一方面也促进了玩家间的交流、提高了玩家的游戏水平。

斗剧'06中国预选赛UCG杯赛程

北京地区预选

时间：2006年2月18日(周六)
地点：北京市西城区西单北大街1号西单文化广场地下一层西单文化广场电子游戏厅
报名方式：服务台报名及比赛当天现场报名
报名限额：无
报名开始时间：2006年2月5日
报名截止时间：2006年2月18日14:00
正式开赛时间：2006年2月18日15 00
赛制：3对3组队战 淘汰赛+循环赛
备注：比赛第一阶段分八组进行淘汰赛，产生八强之后重新分组抽签进行第二阶段淘汰赛，产生四强进入第三阶段的循环赛。比赛的冠军、亚军获得总决赛出线权

上海地区预选

时间：2006年2月25日(周六)
地点：上海市静安区江宁路77号4楼烈火游戏机娱乐
报名方式：比赛当天现场报名
报名限额：无
报名开始时间：2006年2月25日14 00
报名截止时间：2006年2月25日14 45
正式开赛时间：2006年2月25日15 00
赛制：3对3组队战 淘汰赛
备注：比赛的冠军获得总决赛出线权

决赛当日预选

时间：2006年3月4日(周六)
地点：上海市静安区江宁路77号4楼烈火游戏机娱乐
报名方式：比赛当天现场报名
报名限额：无
报名开始时间：2006年3月4日12:00
报名截止时间：2006年3月4日12:45
正式开赛时间：2006年3月4日13 00
赛制：3对3组队战 淘汰赛
备注：比赛的冠军获得总决赛出线权

总决赛

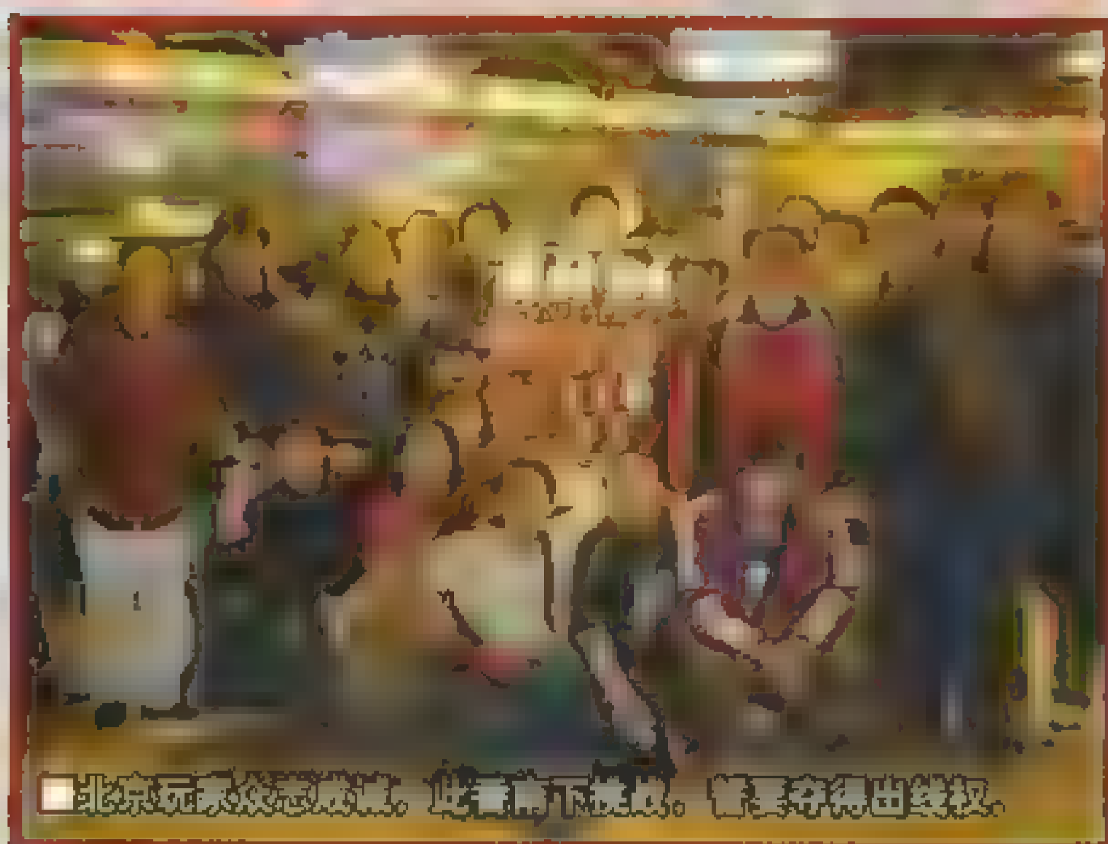
时间：2006年3月4日(周六)
地点：上海市静安区江宁路77号4楼烈火游戏机娱乐
进入决赛战队签到截止时间：14:45
正式开赛时间：当日预选结束后30分钟(预计15 00)
赛制：3对3组队战 循环赛
备注：比赛的冠军获得斗剧'06《罪恶装备XX SLASH》项目决赛出线权(亚军为候补)

关于北京地区预选第三阶段循环赛以及总决赛循环赛冠军、亚军产生办法：

四支出线战队通过抽签分为ABCD四队进行单循环
第一轮A对B、C对D，第二轮A对C、B对D，第三轮A对D、B对C
胜积1分，负0分

1. 通过三轮，如产生三战全胜积3分的战队，则该战队直接获得冠军。
2. 如产生二支战队各积2分，另二支战队各积1分的情况，则二支积2分的战队加赛一场，决出冠军。
3. 如产生三支战队各积2分，另一支战队积0分的情况，则积0分的战队首先淘汰，剩余3支战队继续通过循环赛的方式进行角逐。
4. 发生三支战队同分后，三支战队通过抽签分为ABC三队进行单循环，比赛以A对B、B对C、C对A的模式进行，胜积1分，负0分，一轮后积2分的战队直接获得冠军。如发生类似A胜B、B胜C、C胜A，三支战队各积1分的[illegible]，重新进行三队单循环，直至产生冠军。
5. 当冠军产生后，如有亚军[illegible]的情况，则由3～4[illegible]战队中积分最高的2支战队加赛一场，决出亚军。

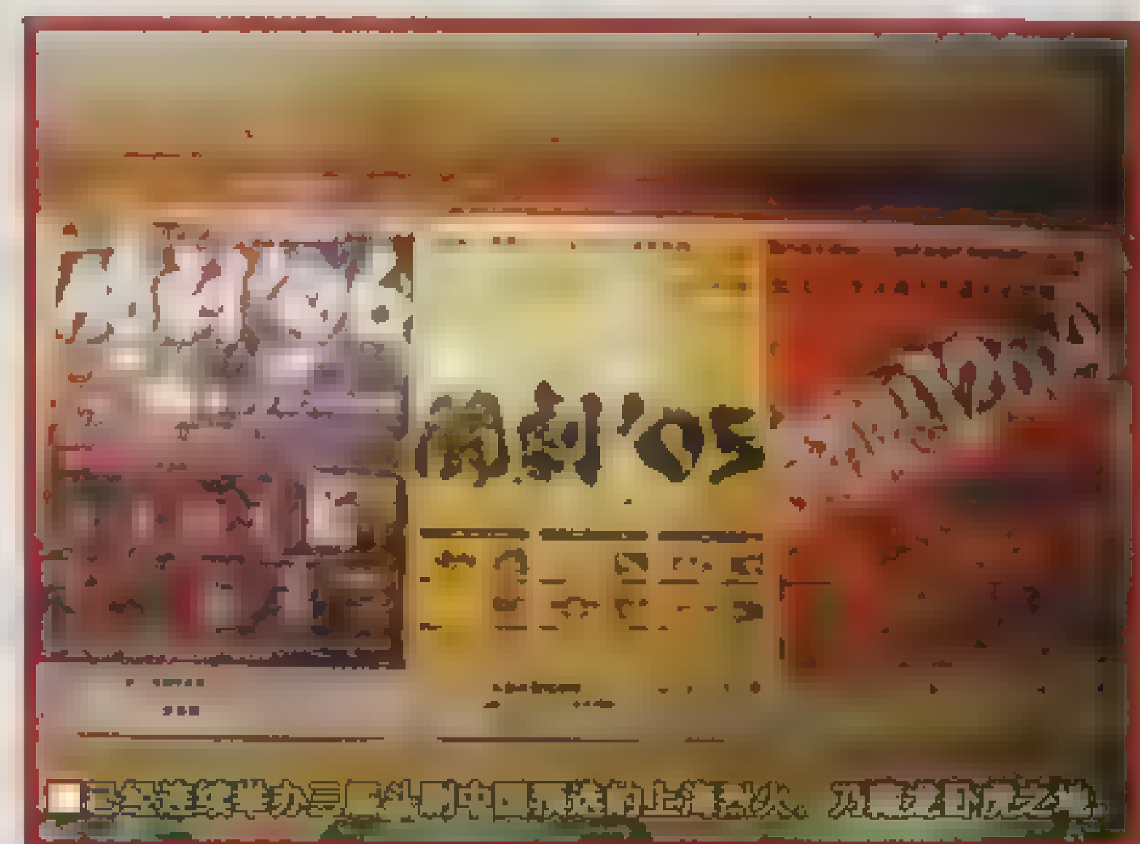
北京 皇城高手初露锋芒


■北京玩家众志成城，比赛前下决心，誓要夺得出线权。

北京的预选承办方西单文化广场电子游艺厅一直致力于当地的街机游戏文化普及活动，在不断地引进新游戏的同时，经常性地举办各类游戏比赛活动成为游艺厅日常的工作之一。《VR战士》、《街霸Ⅲ 3rd》的比赛活动一直定期在西单举行，使机厅拥有了固定的玩家活跃群体。在去年10月第一时间引进了《罪恶装备XX SLASH》之后，如何开展北京的比赛活动提高玩家凝聚力也提上了经营者的议事日程。在引进前的很长一段时间里，北京的《罪恶装备》玩家只能以家用机平台为主开展活动，这也导致了部分玩家因为习惯于家用机的手柄而在街机摇杆上无法正常发挥的问题。在众多其他游戏玩家的帮助下，北京的第一届《罪恶装备XX SLASH》积分赛于2005年的12月4日在西单召开。虽然19名参赛者略显单薄，但作为一个开始，其成果是值得肯定的。在经历了18日第二届积分赛后，元旦期间的特别活动2对2大赛迎来了参加人数的一个高峰，共有32名选手共16支战队参加。一时参加人数的多少并不能说明问题，积分赛的性质决定了其作用只有通过持续地举办才能显现出来。通过比赛积分，风干的颜料(Potemkin)、Alda(Potemkin)、紫冥燕月(KY)、Carl(Axl)等一些实力派选手逐渐崭露头角，希望也能看到他们活跃在未来UCG CUP的舞台上。

上海 老牌劲旅保持强势

上海方面，"罪工研"一直是当地《罪恶装备》游戏比赛活动的中坚力量，自2004年9月《罪恶装备#RELOAD》的街机登陆烈火游戏机娱乐以来，"罪工研"举办的各类比赛活动一直没有间断过。至2005年12月，上海的《罪恶装备》积分赛已历20届，"罪工研"的站长D4P包揽了每次比赛繁重的主持和资料整理工作，深得上海《罪恶装备》玩家的拥戴。玩家的积极参与最终促使烈火在第一时间引进了《罪恶装备XX SLASH》，同时也确立了烈火作为上海"《罪恶装备》系列"游戏圣地的地位。上海的《罪恶装备》玩家同样经历过由家用机转向街机的过程，由于即使在家用机时代很多玩家也是以摇杆操作为主，所以在短时间内玩家就基本适应了街机的操作。随着比赛活动一届又一届继续，许多其他游戏的玩家也加入到《罪恶装备》的队伍中来，3对3比赛时经常可以看到其他游戏玩家组成的"敢死队"的身影。与北京的Potemkin横行不同，上海积分前几位的玩家中，Ky的使用率颇高，目前分别占据积分首位的昼寝和第三的燚郎便是其中的代表。这也反映出了京沪两地玩家的不同风格，相信在这次斗剧中国预选赛上能看到这两种迥然不同的游戏风格互相碰撞，演绎出精彩的对局。



■已经连续举办三届斗剧中国预选的上海烈火，乃藏龙卧虎之地。

国内 争相引进力争上游

虽然本次UCG CUP的地区预选只有西单和烈火两家游戏机房，但在京沪之外，《罪恶装备》的各类活动也在如火如荼地展开。2月初广州漫展举办的《罪恶装备#RELOAD》比赛，定期举行的深圳的《罪恶装备》家用机聚会……《罪恶装备》在国内的升温已初见端倪。最近，湖南的城市英雄长沙店引进《罪恶装备XX SLASH》成为了中部地区玩家的一大喜讯；继湖南之后，南京的两大机房工人娱乐城和大富豪也相继到货。至此，国内除港台地区外已有4个城市引进《罪恶装备XX SLASH》，总数达到6台。由此可见，已经有越来越多的游戏机房经营者认识到了《罪恶装备》这款游戏的魅力和巨大潜力。在此不禁要提醒京沪两地的玩家，不要因为们仗第一时间引进的街机，赢在了起跑线上就放松了练习，惟一的斗剧入场券究竟会花落谁家已逐渐变得扑朔迷离起来。

文 罪工研



想象无极限

斗剧'06中国预选赛UCG CUP项目《罪恶装备XX SLASH》系列分析五

距离比赛正式打响的日子只剩下1个月的时间了。各地的积分赛、热身赛都在频繁地举行着，无论是机房还是玩家都正在逐步营造起一个良好的竞争环境。京沪两地的街机业者和玩家们的表现，对于国内的街机大环境毫无疑问是有积极效应的。紧接着，长沙和南京的机房就相继引进了《罪恶装备XX SLASH》。事实证明了一点，玩家、机房、媒体这三者之间是互相影响、环环相扣的。任何事物都是多面性的，永远讨论是玩家还是机房先退一步，是无法解开这个死循环的。三者应该在各自力所能及的范围内作出积极的努力，而不是闭门造车或者怨天尤人，这样才能逐渐步入良性循环。

基础系统入门讲座

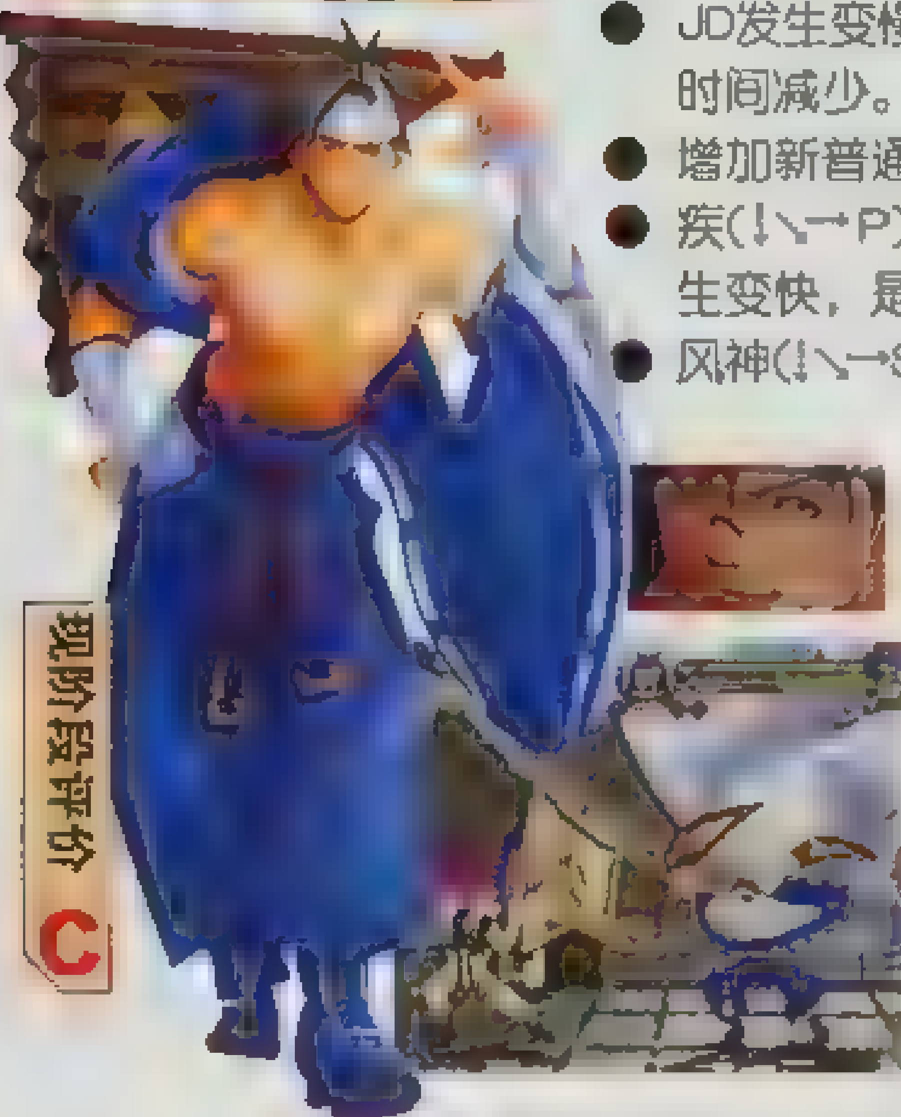
Dash和Back Step

Dash(→→)和Back Step(←←)是很多2D格斗游戏中都有的系统，在这里只谈一下其在《罪恶装备》中的特点。

《罪恶装备》中的Dash(→→)在启动和刹车时都有一定的硬直，刹车时的硬直可以用出招、Burst(D+任意键)、跳跃、FD(←+D以外任意2键)取消，而启动时的硬直只能用出招、Burst、跳跃、取消。比较基本的用法是Dash中看到画面变暗(对方发觉醒必杀技)后用FD取消刹车硬直。另外用出招、跳跃取消Dash的话会带有向前冲的惯性(称为Dash惯性)，一般在连续技中会用到。

Potemkin、Johnny、Slayer、I-no、A.B.A(通常)的→→不是Dash或者干脆没有→→，有机会的话以后会作介绍。《罪恶装备》中的Back Step(←←)除了用来拉开距离以外，还是一项重要的防御技巧。Back Step在启动的瞬间有一定对打击无敌时间，而且角色是空中判定，不会被地面投抓到。值得一提的是Potemkin的Back Step的无敌时间超长，用Back Step闪过攻击然后指令投抓对手挥空破绽的打法十分强悍。

御津暗慈



- 输入S为前作的近S，→S为前作的远S，不受距离影响。
- Dust增加上段GP(※)。
- JD发生变慢，硬直减少，命中空中对手时的不能受身时间减少。
- 增加新普通技↘P，中段判定。
- 疾(↓↘→P)即使命中对手也会弹起，弹起后的部分发生变快，是上段判定的2段技。
- 风神(↓↘→S或HS)挥空也能派生。HS版风神(↓↘→HS)不能受身时间增加。
- 针・一式(风神中P)的发生变慢，不增加GG槽，自动追加跳跃属性，落地前暗慈可行动。
- 增加新派生技临(风神中HS)，派生后有上段GP效果及对投无敌，但在攻击判定发生前GP会消失。
- K版戒(↓↙←K)命中时对手会弹地。
- 阴(→↓↘HS)发生和上升速度变快，命中后与对手的横向距离增加。
- 针・二式(空中↓↙←P)变为一段技，命中后有弹地效果，不能受身时间超长，破绽超大。
- 一诚奥义・彩(→↘↓↙←→HS)的攻击力下降，破绽加大。
- 花鸟风月(GP中→↘↓↙←S)在GP后的普通技命中后也能使出。

总评：疾(↓↘→P)的第二段不再是中段，所以无法再像前作中那样通过中下段同时攻击造成防御不能。不过疾本身的性能有所增强，可以通过戒(↓↙←P或K)、风神派生小跳(风神中K)等迷惑对手。针・一式(风神中P)可用来持续压制，而新技临(风神中HS)即使被防住也是暗慈方有利，也可以用来打对手乱动。

用语解释

(※)GP：暗慈特有的系统。特定技的特定动作有防御效果，可以防御对手攻击后继续原动作。GP中还可以派生特定技红(P)和花鸟风月(→↘↓↙←S)。注意→K、→S、→HS、站立HS、Dust、临(↓↘→S或HS中HS)可防御上中段(上段GP)，蹲HS可防御下段(下段GP)。

全角色主要变更点



- 站立P发生变慢，攻击力下降，范围缩小。
- 蹲S发生变快，硬直减少。
- 扫脚(↓D)、→K发生变慢。
- J6P横向距离变长。
- S版弁天割(→↓↘S)只有上半身无敌，发生变慢。
- S版雷影锁击(→↘↓↙←S)增加FRC，时机是攻击判定发生前，超过跳跃顶点后少许。
- HS版雷影锁击(→↘↓↙←HS)落地后的硬直加大，通过拉摇杆改变飞行轨道变得更容易。
- 增加新必杀技虚空击(在空中时：→↘↓↙←S)，可FRC，时机是攻击判定结束后开始收锁链的瞬间。
- Axl Bomber(空中→↓↘HS)着地硬直增加。
- 追加Axl Bomber(→↓↘HS后→↓↘HS)攻击力下降，命中或被防御后可派生虚空击(空中→↘↓↙←S)。
- 天放石(↓↙←P或K)攻击力下降，50%修正。增加FRC，时机是绑头带的瞬间。

总评：站P、扫脚、S版弁天割(→↓↘S)等主力技被削弱的同时，蹲S、J→P这两个对空技被加强。新技虚空击(空中→↘↓↙←S)攻击范围大但破绽也大，Counter的话不能受身。总体来说实力略有下降。



- 扫脚(↓D)发生变慢，硬直增加。
- →P判定弱化。
- JS增加FRC，时机是攻击判定消失的瞬间。
- 增加D球，球阵的种类也随之增加。
- Dubious Curve(←↓↙任意键)硬直加大，命中时不能受身的时间加长。产生的球会带有雷光，球命中时为3Hits。
- Dubious Curve(←↓↙任意键)增加FRC，时机是攻击判定发生后瞬间。
- S版Stinger Aim(←蓄力→S)发生变快，硬直减少。
- HS版Stinger Aim(←蓄力→HS)的FRC时机延后，硬直增大。
- 瞬间移动(→↓↘K)自动追加跳跃属性。
- 打出去的球可以通过再次击打改变球的飞行方向(必须用于最初打出的技不同的技打击)。
- S版Mad Struggle(空中↓↘→S)发生变慢。

总评：近身主力技扫脚(↓D)和→P被弱化的同时，球关联技有所加强。尤其是Dubious Curve(←↓↙任意键)的不能受身加长，命中后还能继续追打。从现在来看比前作弱了不少，不过随着球阵和压制的不断完善相信其实力会大幅提升。

关于《罪恶装备》系列历史和详细系统介绍可到罪工研查询，罪工研每双周举办上海"罪恶装备"积分赛并公开对战录像

胜负师：过年啦啦啦！（怎么有回声？）自由谈恭祝大家心想事成，万事如意意意！与往年合刊一样，自由谈也终于可以增加些版面，刊登更多玩家的作品了。本次收录了三篇自由谈，第一篇可以说是《新鬼武者 幻梦之晓》的前瞻，看得出作者对"《鬼武者》系列"十分熟悉，而且当大家拿到杂志时，《新鬼武者》也快发售了，不妨看看文中的预见是否准确吧。另外两篇都是讲玩家与某个游戏或是游戏系列之间的缘分的，其中也讲到了玩游戏时的一些态度。事实上，游戏态度会很大程度影响到游戏时所能获得乐趣的多少，我们也衷心希望读者朋友在游戏时都能有一份好心情。最后提醒一下，春节长假要是有时间，可要给自由谈多多投稿哦！

[投稿信箱：tt@ucg.com.cn]

自由谈 PLAYER'S FORUM

颤栗时刻 Curdled

文 NaturalBornKillers

[落水狗]Reservoir Dogs

当我得知Capcom将《新鬼武者》的全球预期销量定为130万时，脑海里第一时间闪现的影像就是靓仔汤和他的鸽子们——《Mission：Impossible II》。之所以加个"II"的后缀，那是因为Capcom同时还将PS2版《生化危机4》的全球销量定为200万，倘若以离谱程度论英雄，这《新鬼武者》亦惟有退位让贤。

要知道《鬼武者3》日版2004年度累计销量也不过567552份啊！虽说《鬼武者2》也曾有过日版破百万的销售佳绩，但别忘了这几年日本市场的萎缩速度可是相当惊人的，抛开游戏素质和玩家口碑这两点影响累计销量的重要因素不谈，单是首发销量便足以说明问题了：《鬼武者2》日版首周是669323份，而时隔两年发售的《鬼武者3》则锐减到359160份，缩水近50%，那《新鬼武者》呢？God Know。

有一点倒是能够确定的，那就是从2004年2月26日～2006年1月26日，近两年里日本市场仍是持续萎缩的。所以前些天我作了个小众调查，调查对象都是游戏心态相对冷静的Core User，调查的主题则是《新鬼武者》销量预测，然而调查结果却令我颇感意外：即使最为乐观的受调查者也只报出了日本60万全球80万的预期销量，看着这组统计数据不禁为Capcom捏把汗啊。



[低俗小说]Pulp Fiction

《鬼武者3》虽然销量惨淡，未能达到日本70万本的预期值，但是平心而论，这跟游戏本身的素质没有多大联系。事实上国内的批评意见也大多集中在游戏方式创新不足这一点上，没有充分考虑到Light User的需求，如果无视"一闪"系统的话，那么玩家从《鬼武者3》中获得的游戏乐趣相对前作而言要缺乏得多。虽说"一闪"是"《鬼武者》系列"的精髓，然则想来Light User是无暇理会这些的。《鬼武者3》的制作理念如同奥运精神般追求"更高、更快、更强"，却未能做到雅俗兼顾，结果受到市场的嘲弄。

当然宣传力度不够也是一大败因，Capcom大幅削减宣传经费固然对宣传攻势有所影响，而金城武与让·雷诺所属的经纪公司对其形象使用的诸多限制亦有碍Capcom在其他领域进行相关的市场推广。支付巨额代言费用所获得的使用权限却屡遭制肘，确实不大划算。所以《新鬼武者》才会只让滨崎步演唱主题曲和片尾曲，什么配音、造型则一概不管，想来是不愿再重蹈覆辙的缘故。反正请人气偶像代言无非就是想借此吸引眼球炒作话题，顺便带动下销量。然而在核心购买群体业已形成的今天，又有《鬼武者3》的前车之鉴，想来Capcom也不会对这部分销量抱有多大期望吧。毕竟两位国际影星又是出演又是配音，让·雷诺还亲自上阵担任动作捕捉，折腾得够呛，亦未能力挽颓势。我想应该不会有人认为这《新鬼武者》单凭滨崎步那两首歌曲即可翻盘吧。

说到这主题曲，纵观"信长三部曲"，除了《鬼武者2》以布袋寅泰的《Russian Roulette》为主题曲之外，其余两款游戏的主题曲和片尾曲都不曾填词，更别说请人气歌手来演唱了，就连《鬼武者2》的片尾曲都没有填词。而这次的《新鬼武者》却是将主题曲连同片尾曲一并交予滨崎步演唱，这般举措真是前所未有，难免给人以"《新鬼武者》为拉拢Light User不惜放低身段"的感觉。而且前作的几位代言人不是冷酷到底就是历尽沧桑，片尾曲也颇有史诗Feel，例如《鬼武者3》的《Traces of the Soul》，现如今却请了位流行乐坛的大姐头来唱柔美婉约的抒情歌曲……呃，请问这是打算划清界线吗？

大概是穷极思变吧，《新鬼武者》在拓展市场方面可谓不遗余力，尤以开拓Light User为甚。想来历经"信长三部曲"的大浪淘沙，基本盘已初具雏形且渐趋稳定，甘愿掏钱的Core User终究会买，无须再针对这部分群体展开宣传攻势，反倒不如把好钢用在刀刃上，竭力争取摇摆不定的观望群体。《新鬼武者》因为不再有肖像权使用方面的限制，所以推广渠道相对前作也增加不少，漫画、CD、广播剧、手机游戏，花样繁出。尤其是广播剧，你能想象金城武一连几个月每周抽半个小时来录广播剧吗？陈可辛的《如果·爱》剧组没准会集体暴走吧？虽然去年稻船敬二在接受日本媒体采访时就已经明确表示"《鬼武者》系列"今后将会朝游戏之外的其他媒体领域发展，然而就目前的情况来，漫画、CD、手机游戏这些周边的利润相当微薄，推出这些商品恐怕还是以宣传造势为主吧。



《源氏》当初被戏称为《鬼武者》的简化版，所以当《新鬼武者》试图降低门槛以迎合那些不擅长动作游戏的Light User时，《源氏》反倒成为现成的借鉴对象。消耗心力使敌人动作变慢的"鬼眼"、装备交易与物品鉴定的道具屋、通过特定地点快速移动的远程传送、借助同伴的特殊能力进行探索，这些新增系统都能在《源氏》中找到原型。

而"《无双》系列"的持续热卖同样激发了Onimusha Team的创作灵感，因为Light User正是这个系列的主力购买群体，所以《真·三国无双4》的销量才得以在日本市场持续萎缩的恶劣环境下艰难地挣扎到接近90万。于是我们又在《新鬼武者》中看到源自《真 三国无双2 猛将传》的"护卫武将"系统，以及类似"激 无双乱舞"的"合体鬼战术"。

这还没完，想当初神谷英树在制作《鬼泣》时曾跑到第二开发部来探班，看到敌人被左马介挑空连斩觉得很有趣，虽然被稻船敬二告知此乃一BUG，却依然在Alastor的技能里加入了"High Time"这招。正因如此，才有网友在《新鬼武者》技能演示影像里看到"打上"这招后都不由得跑到《鬼武者》讨论版来发表下感慨："从《鬼武者》到《鬼泣》，再到《新鬼武者》，真是五年一轮回啊！"而新增的"鬼武器"系统貌似又与"《鬼泣》系列"的Secret Mission有着异曲同工之处。



这一系列的举措，在我看来就是Capcom被多达600多亿日元的巨额债务逼急了，所以在给《新鬼武者》定下全球130万的销售目标；而被寄予厚望的Onimusha Team惟有竭力地“借鉴”同类游戏，增添卖点，在无损“《鬼武者》系列”精髓的前提下媚俗到底，希望借此吸引更多的玩家。对此现象我亦只得感叹：“长安米贵，居之不易。”

[危险关系]Jackie Brown

若这话题继续围着销量和借鉴打转那未免太过沉重了，虽说我也希望《新鬼武者》能够热卖，以免沦落到“《恐龙危机》系列”许久没有新作公布的悲惨境地，然而客观事物的发展毕竟不是随我们这些FANS的主观意愿而改变的。还是让我们来展望下“《新鬼武者》系列”的发展前景吧。

《新鬼武者》的剧情发生在1598年，对战国历史略有了解的人都知道丰臣秀吉正是死于这一年，也就是说，这家伙在《新鬼武者》里是死定了，像这种提前预领退场盒饭的角色不在本文的讨论范围之内；而岛左近和石田三成则要等到《新鬼武者2》才会出来谢幕，如果续作的舞台是关原合战的话，淀姬的最期更是要等到大坂城陷落那天了，到那时只怕《新鬼武者》的主角都该换人了吧——结城秀康死于1607年，而且关原合战时他一直在宇都宫城担任留守。当然Capcom的编剧是很厉害的，既然柳生宗严都能乘坐“鬼玄武”攻入岐阜城天守阁打倒幻魔王织田信长，那么本应留守在宇都宫城防范上杉景胜的结城秀康为什么就不能突然出现在关原与岛左近来场宿命的对决呢？

路易斯·弗洛伊斯和柳生宗矩的情况就比较特殊了。前者死于1597年……对，你没看错，就是1597年，《新鬼武者》的剧情还没展开他老人家就回到主的怀抱了，当然也可以硬掰为他老人家为了专心进行幻魔研究所以假死遁世。正因为这位老爹是以“死者”的身分登场的，所以现阶段我们还无法得知他是否会在本作领白包，不过联系罗伯特的简介和官网的特别映像第14话“花影的死斗”篇来看，路易斯·弗洛伊斯应该就是那个被罗伯特视为自己父亲一样崇拜最终却出卖了他的人。考虑到这种支线剧情一般不会拖延到续作才作出了断，所以路易斯·弗洛伊斯在本集挂掉的可能性极大，当然有《鬼武者2》风魔小太郎的悲情结局作前车之鉴，罗伯特在本集中“复仇未果，反遭毒手”也不是没可能的。

至于柳生宗矩，前面那位老爹是死得太早让人摸不着头脑，这位则是活得太久且以75岁高龄寿终正寝，再加上这家伙后面当上了二代将军德川秀忠，也就是结城秀康他弟的剑术师范，所以怎么看都不像是会被小茜清理门户的倒霉鬼，不过有《鬼武者3》在1582年就搞死本多忠胜的恶劣先例，这柳生宗矩在本作最终结局如何我也不敢打包票。其实从《鬼武者3》的剧情来看，德川家康是知道织田家与幻魔间的联系的，但碍于盟约不便出面对抗幻魔，所以才派本多忠胜暗中协助明智秀满和雅克。这卧底能派出第一次自然也能派出第二次，再说这柳生宗矩后来成了德川幕府特务机关的Big Boss，“无间道”经验应该很丰富才是，官网的人物介绍也曾提及“しかし、彼には丰臣臣下としての忠诚があまり见られず、别の目的があって动いているらしい”。（但是，他作为丰臣的手下却看不出有多忠诚，似乎有别的目的）……哎呀呀，稻船兄我真是猜不透你啊！

而那位结城秀康的青梅竹马，浅井长政的次女阿初倒是不必担心，人家后来成为源氏嫡流近江守京极高次的正室，京极高次死后剃发为尼改名常高院，1633年逝世，享年65岁。官方资料说她被秀吉所操控又在特别映像第12话“悲枪的弹丸”篇中搞了个“持枪对秀康”在我看来纯属故布疑阵，在《鬼武者3》里明智秀满又不是没被同伴用枪指过……咦？等一下，阿初是1569年出生的，1598年那会儿都已经是快奔三十的人了，怎么看起来还是那么幼齿？而且她1587年就被丰臣秀吉嫁给京极高次了，到了1598年应当已是“御姐+人妻”的完美组合才对，为什么设定原画里还是张粉嫩小脸？可恶啊，难道Capcom第二开发部已经被萝莉党占领了吗？

南光坊天海不但是江户幕府著名的“黑衣宰相”，还是活到1643年的超级人瑞；柳生十兵卫茜虽未见于正史，然《鬼武者》毕竟不同于《最终幻想Ⅶ》，人家贵为第一女主角，又怎可能香消玉陨；实之吉作为实一族的末裔，在《新鬼武者》中所扮演的角色相当于《生化危机4》里的武器商人，标准的非战斗人员……呜呼，这逐一盘点下来，官网公布的12名角色中铁定在本作中翘辫子的居然只有丰臣秀吉一人，看来Onimusha Team打造《新鬼武者》“丰臣三部曲”的野心已经昭然若揭了，不然干嘛Show出这么多没可能在本集“仆街”的敌方角色？哦活活，真的好期待“幻魔界第一强兵”真田幸村的华丽登场，倘若Capcom能够支撑到《新鬼武者3》发售的话……（抹泪）

[杀出个黎明]

From Dusk Till Dawn

当年由“《生化危机》系列”衍生出来的三大动作游戏，《恐龙危机3》本身质量就有问题，又在主机大战中站错了队，结果在日本国内只卖出30521份（截止日期为2004年11月7日），全球销量勉强上六位数，该系列从此一蹶不振。“《鬼泣》系列”则因为中途换了个缺乏经验的制作人，连带前作的精、气、神都一并换掉了，《鬼泣2》遂沦为过街老鼠，口碑奇差，堪称Capcom有史以来最大的地雷。《鬼泣3》虽力图重振雄风，无奈金字招牌早已被自己砸掉了，严重缺乏号召力，卖了一整年，日本销量26万份，惨不忍睹。

虽然《鬼武者3》和《生化危机4》的销售状况都不甚理想，但相对其他两个系列而言，却是Capcom现在能够指望的为数不多的救命稻草了，所以才会有“《生化危机4》PS2版全球销量200万，《新鬼武者》全球销量130万”这近乎痴人梦呓的“豪言壮语”。可惜从去年12月1日到25日，《生化危机4》PS2版的日版销量仅有37万份，相当于《鬼武者3》的首周销量，如此一来千钧重担全都压在《新鬼武者》这一款游戏上了，身为“《鬼武者》系列”的FANS，此时真不知该以何种表情来面对。

《新鬼武者》发售在即，前景却不容乐观，虽然我坚信以Onimusha Team的制作水准和敬业精神这款游戏必定不会令FANS失望，但是Capcom眼前的财务状况却不是靠Core User的支持即可改善的了，“皮之不存，毛将焉附？”想当年坂口博信在绝望中将自己的新作命名为“Final Fantasy”，而现在同样背负沉重压力的稻船敬二则为《新鬼武者》加了个“Dawn Of Dreams”的副标题，眼前我们也惟有祈愿《新鬼武者》能在这阴霾暗夜中为“《鬼武者》系列”和Capcom杀出个“Dawn Of Dreams”来了。



我爱 瓦里奥

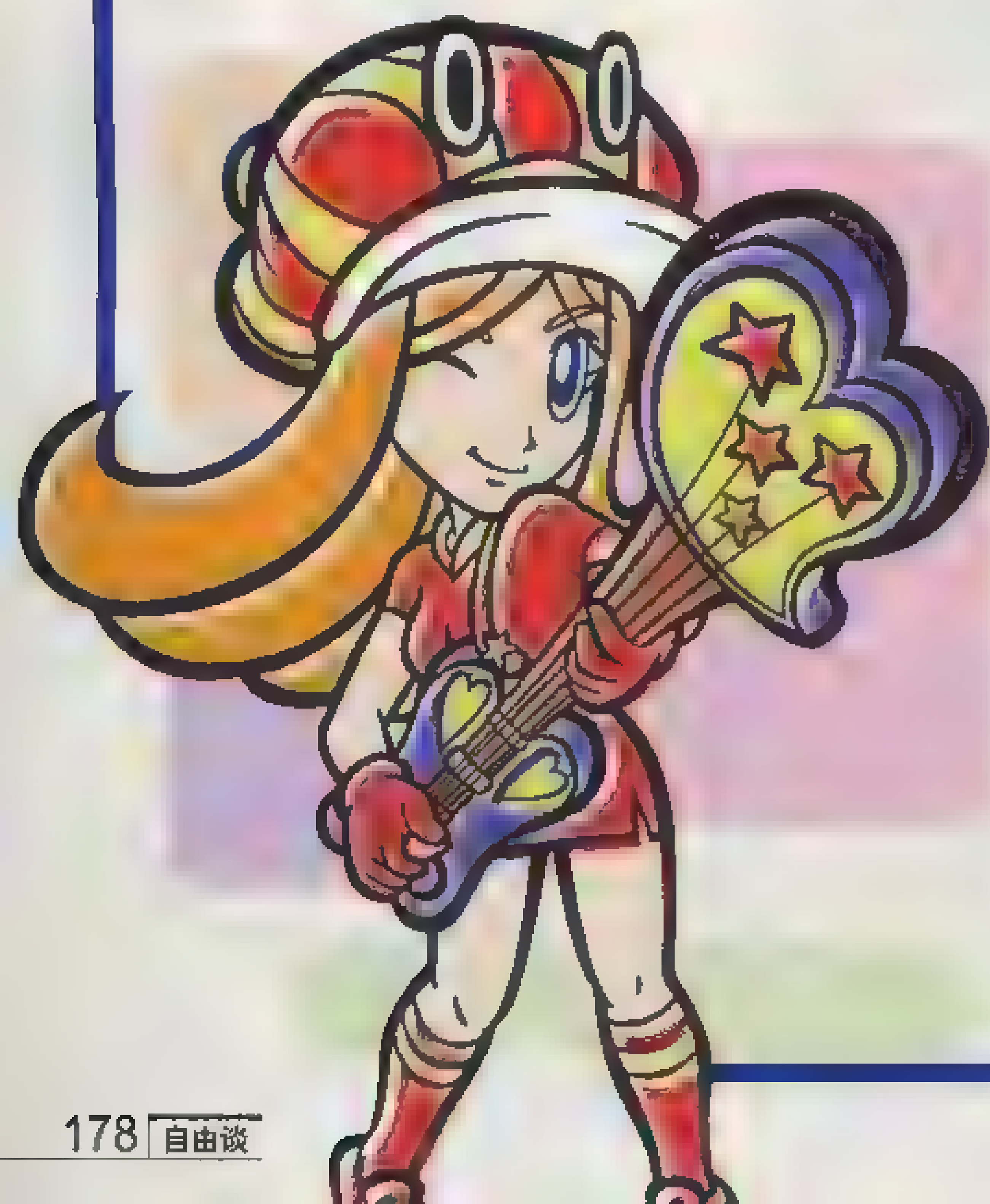
文 小奥斯卡摔了个脆的

烦恼就是这样一个不速之客，总会在你意想不到的时刻找上门来——在一个风月无边的冬夜，我突然沮丧地发现，我把玩游戏的激情给弄丢了。

一大堆的游戏光盘在我面前摊开，它们无一例外地封面诱人，名号响亮：《银河游侠》、《波斯王子：王者无双》、《王国之心Ⅱ》……没错，这些游戏无论哪张拽出来，都是不可不玩的白金级大作。然而令人奇怪的是，尽管面对着如此华丽的游戏阵容，我却丝毫没有春心荡漾的感觉。新买的70000系超薄PS2与我近在咫尺，而我就像是一个面对着诱人美食的减肥期姑娘，无论如何也找不到动筷子的理由。

其实在多年以前，与此相似的厌倦情绪也曾在我身上出现过。那是在打《FFⅨ》的时候吧，好像没错。在亚特历山德拉王城中漫无目的地游荡，可是就是那么一瞬间，那些在屏幕上旁逸斜出的马赛克脑袋突然就让我感到了厌倦。于是直至今日，《FFⅨ》还是我《最终幻想》历史中惟一没有通关的一作。不过幸好，那一次的厌倦情感并没有维持多久，我发了发狠，掏出一大叠人民币换来了一台30000系的PS2。它强大的机能，以及美仑美奂的游戏画面又将我重新引渡回了游戏的王国——然而这一次，我可就没这么幸运了。X360虽然已经发售，可其高昂的硬软件价格都是我"生命中不能承受之贵"。于是只能像只饿狼一般仰天长啸道："为什么我不是大款！"

话说前两天和狗友老歪一起在川菜馆里吃水煮鱼，三杯下肚，话就开始多了起来。老歪比我大两三岁，并已经成功地由一个游戏人间的大学生转职成了公司小白领。从象牙塔流落到社会的这几年里，老歪心中自然多了一些沧桑与伤感。我直勾勾地盯着他，听他说工资太低，房价又太高，生存不易啊之类的云云。他将杯子里的残酒一饮而尽，然后又幽幽开口道，有的时候真想逃，恨不能一头扎进游戏的疆域中，一去不返。



低头沉默，两声叹息。

俄尔，老歪惊诧地抬头，问："你叹的哪门子气？"

"我也烦啊。"我摇摇头回答道。

"怎么，失恋啦？"

"那倒没有，都没恋上哪失去啊？"我说，"就是最近突然觉着游戏没意思了，玩什么都提不起兴趣。"

老歪闻言沉吟半晌，而后从他的假LV皮包中掏出一台黑色的机器递给我。说："拿去试试。"

"哥，把我当火星人了吧你。虽然我是一掌机小白，可我也知道现在已经是PSP和NDS的天下了。"面对老歪递给我的GBA，我哭笑不得。

"放心吧，哥什么时候蒙过你啊。"老歪笑着站起身，"相信吧，这世界上总有一种感觉，是硬件的进步所无法替代的。"

打车回家，半路上忍不住拔下机身上的卡带瞧了瞧。哦，《瓦里奥制造》，听说过，没玩过。

走进自己的房间，径直穿过那些层峦叠嶂铺了满地的光盘，一头倒在了床上。呆呆地注视了半天的天花板，而后突然想起了老歪借给我GBA。从空间逼仄的牛仔裤兜里将它掏出来，在柔和的灯光下反复打量了几遍之后，我终于下定决心道：反正是聊胜于无，不妨试试这个被老歪夸成了一朵花儿的《瓦里奥制造》。

于是，那个红鼻头的大胡子就这样跳到了我的面前。这个爱搞怪的大叔生活在一个奇怪的世界中，你能看到傻乎乎的摇滚歌手，毛手毛脚的餐厅女服务生，喜欢在黑夜中四处游荡的出租车司机，还有几个迷路的外星人。哦，看看这个荒诞而又有趣的世界吧，每个人的生活都跟游戏有关。打手机的时候，逃避交警追捕的时候，在雨天出车的时候，甚至是在上厕所的时候。在这个世界里，任何时刻都是适合游戏的时刻，游戏被安排在了生活的每一个角落之中，无孔不入。

令我感到惊讶的是，任天堂竟能将这一切都处理得无比和谐，在游戏的过程中，我们找不到任何一丝矫揉造作的痕迹。录音机、手机屏幕、汽车车窗、宇宙飞船上的大屏幕，这一切原本与游戏无关的东西，在这里都成为了游戏的载体。然而玩家们在游戏的过程中，却没有感到任何的蹊跷。他们很坚定地认为：游戏就是应该出现在这些地方的，如果这些地方没有游戏，反而显得有些奇怪了。

"给我三秒钟，我能让你打穿一个游戏！"在现如今动辄数张DVD才能表现的大作面前，这样的口号无疑就是痴人说梦。然而出乎所有人的意料，瓦里奥竟然真正地做到了这一点——他带领一帮朋友们切牛排、敲钉子、哄猫睡觉、剥香蕉皮……没错，这部游戏里没有别的，只有无限的创意和乐趣。简简单单，轻轻松松。

在《瓦里奥制造》中，你找不到华丽到死的画面，也找不到缠绵悱恻的剧情，就连人设都显得



猥琐而恶搞。然而，就是这样一部与主流游戏的价值观处处背离的作品，却能让人沉溺其中，乐此不疲。任天堂对游戏内在精神的领悟，由此便可见一斑。

有多久没有为了一款游戏而通宵不眠了？我记不清了，但我知道，在那个夜晚，《瓦里奥制造》又让我这么疯狂了一把。这个与马里奥貌合神离的大叔真是太逗了，为了能做出一款属于自己的成功游戏，他联手那一堆傻得可爱的朋友，为玩家们奉献出了一个个精彩的小游戏。这是一部几乎能让你从头笑到尾的游戏，轻松愉快的游戏氛围，天马行空的想象力，再加上这帮使出浑身解数要逗你笑的可爱人物，我承认，我的确是遇到了一部货真价实的好游戏。

这也许就是我想找到的游戏热情，多年以前，当我醉心于FC的世界中无法自拔的时候，所拥有的就是这样的一份热情。它简单，天真，而且民风淳朴。然而随着年龄的逐渐增长，这份热情却反而越来越稀薄，越来越没有味道了。华丽的3D世界给予了我前所未有的视觉冲击，然而却让我渐渐地感到了麻木。不过还好，这一切的厌倦心理，终于在一个月色明朗的夜晚，被一个叫做瓦里奥的猥琐大叔踢到了九霄云外。

瓦里奥，我该怎么去形容你呢？你就像是电影《香蕉共和国》中的伍迪·艾伦那样，荒诞而且不着调。可是到了最后呢，你却像他一样取得了自己的辉煌。只不过，你并不喜欢做一个威风八面的总统，你只愿做一个广大玩家喜闻乐见的小市民，在游戏的末尾带着几箱子钞票匆匆乘火箭跑路，却在半空中与那个傻冒科学家DR.Crygor撞了个满怀，为玩家们带来了最后的笑料。

第二天上午，我给老歪打电话说："你给我的那游戏，真是太牛了！"

老歪嘿嘿一乐，说："废话，哥给你推荐的游戏，能错的了么？"

于是我迫不及待地问他："还有跟这个类似的游戏吗？再给我推荐几个。"

"有啊，这游戏可有一根正苗红的后代。"老歪朗声道，"NDS上的《瓦里奥摸摸乐》。"

"……"我默默地挂断了电话。短暂的寂静过后，房间里便充满了我放肆发泄的笑声——"豁出去吃仨月的方便面了，为了瓦里奥，攒钱！"

似曾相识

文 sydney

11月初的某日清晨，我缓缓睁开自己惺忪的睡眼。看看手表，才九点。我大骂一声晦气，诚然，这对天天早上都睡到十点的我是个不小的打击，着实让我郁闷不已。自己动了动身体，发现并没有什么地方被冻着。于是转过头，才发现枕边有一本昨晚上买的UCG，这才恍然大悟——原来还没有看完。随手翻开，里面的书签正压在《生化4》的攻略位置上……

"罢了，罢了！"我叹了一口气，"我看我是等不到过年回家去玩了。"

说完，我一下子从床上窜了起来，以"迅雷不及掩耳盗铃之势"洗漱完毕，穿上衣服，再摸了摸口袋，还剩50块钱。自己想了想，心里咬了咬牙，甩门而去。

我们学校正对门有一家二层高的酒楼，美其名曰"聚贤楼"。远远望去，只看见门口有一张大白纸贴在门玻璃上，写着血红的七个大字母"PS2 XBOX"。来这里也玩了半年了，贤人是一个没看见，土匪倒是见了不少。我初次来的时候还认为这酒楼老板会把游戏主机拿来做菜，后来才知道原来这里的二楼是游戏厅，一楼的馆子赚的都是二楼人的钱。不过如此BOSS还算地道。比如手柄的手感在我们这一片的游戏厅中还算上乘，再加上BOSS本人在游戏方面颇有些造诣，所以一来二去的大家混得还不错。

这次是我早上第一次来这里，爬上二楼看了看BOSS的脸，比我还要疲惫。打了一声招呼之后，他顺手给我递上一张《WE9》，我笑了笑一把手推开说："不用了，今天我是来玩《生化4》的！"BOSS怔了一下说："你还会玩那个？"



我当时的第一反应就是拿一把铁锹将其拖到外面的学校大街上去活埋了！

当我后来通关的时候，BOSS又来看我的成绩，一看是11小时57分。他又说，"哟，真快！我第一遍打20个小时呢！你也不能打那么快啊？"

我这时的第一反应是再驾驶一辆学校起楼房用的现代推土机连他这两层楼一齐埋了，但我估计他不依，这是后话，不提。

开机以后，当我看到熟悉的标题画面时，不禁让我想起一年，那时候NGC版《生化4》刚刚发售，看到国内各大游戏论坛对其空前的热烈讨论，我急得牙齿直痒痒，恨不得立刻拿把HANDCANNON到鼓楼抢一台NGC和《生化4》回来尝尝鲜，可惜本人生逢太平盛世，我中华民族正处在历史上最为强盛的时期，法律与道德不允许我这样做，于是只好作罢。学校的政策又不厚道，妄称名校，用电限制不说，除了电脑，你用任何大功率的玩意查一个收一个，外加400元罚款。宿舍里的"人种"也是五花八门，除了人，大伙儿几乎什么都丢过。最后搞得人人自危，惶惶不可终日，于是乎我的PS2就一直赋闲在家。而在NGC版发售一年之后，我终于拿起了手柄，开始了这一场迟来的冒险。

我记得第一次看见《生化危机代号：维罗尼卡》是在初三，从那时起，我就在对她的正统续作翘首以待，这一等就是五年之久。久违了，我的《生化》！

六年前的寒假，我在我们中学后面发现了一家电子游戏厅，里面有三台"光碟机"（我们那儿对PS的俗称）。我当时问，当家的有什么好游戏，比如《红警》之类的，大家不要笑话，我当时候就是一个"小白"，什么都不晓得。当家的说，那些都不好玩我给你推荐一个"把医药夯砸的"（BIOHAZARD）——《生化危机》。我当时搞不懂这个游戏与砸不砸药有什么关系，不过当家的说好玩，我也就相信了。今天，我敢说这是我人生中最为英明的决定之一！从此一个时代结束了——我再也没有去过所谓的电脑房，而成了一个铁杆



的TVGAME FAN。以后的几天，我几乎天天去那里，每次都用里昂穿版一遍，通关时间也越来越短，直至一个半小时左右，一切都游刃有余。而六年之后当我操作着"只能看见背影的里昂"，在村里费尽九牛二虎之力与敌人奋力周旋时，我发现：时间在变，《生化》在变，而经历着这一切的我却仍旧是那么兴奋！

我想起了中学机房里的那个BOSS，他人很仗义，待我们几个弟兄算是不薄了。几年下来大家的感情都不错。而我，这个毛头小子总算是接过了他的衣钵。说实话，他是个AVG与ACT的顶尖高手，假以时日好好修练，前途绝对不可限量。只可惜生活在社会底层的他需要更多地面对现实，前年他结了婚，去年他又有了自己的孩子，自此机厅关了门，我们也断了来往。

我又想起了高中时候交的一个哥们，他现在在省会读书，一到寒暑假我们便回去相互切磋。今年暑假，他叫我带他玩RPG，我推荐他玩了《格兰蒂亚Ⅲ》，他一下就被迷住了，奋战50多小时愣是打了个通关。我们都是《生化》的铁杆，以前经常在一起闲得无聊就拿起一张《生化》穿个版玩玩，然后手指指着天花板大骂Capcom说："你TNND什么时候出个《生化4》啊？"没想到啊，真当《生化4》出来的时候，我们已经独在异乡为异客了……

时间晃得挺快，这些年一不小心就长大了。渐渐的玩游戏也挑剔了，因为游戏太多了，要好好玩实在是玩不过来。这些年对游戏早已经有了审美疲劳，不知为何当今日重拾《生化4》的时候也重拾了一份往日的感动。是的，对于Caccom的背信弃义，从道德的角度来说确实是值得批判的，毕竟人无信而不立！何况是对于一家上市公司，管理和决策层的再三反悔，对投资者的信心也是一种打击。可是从商业的角度讲，这样的做法也未尝不是一件好事：在这样一个高速发展，信息爆炸的商业社会，就是再好的酒也还是怕深巷子的！君不见由于决策上的失误，"《生化》系列"已经在走下坡路了，连素质如此之高的《生化4》，才卖了100多万套，想想都觉得难为情。一个系列游戏没有一定的销量，怎么去延续一个品牌的人气度，从而去保证续作的推出呢？再不想想办法，也许《生化4》真的就成绝唱了。

现在看来《生化4》的改革实在是很明智的：在《生化》已经发展到一个瓶颈的今天，《生化4》另辟捷径，最大地发挥了感官的刺激感，战斗的方式做了完完全全的改变，使我们第一次体验到了什么叫做"战斗式的恐怖"！终于，在经历了多年的停滞不前以后，《生化》打了一个漂亮的翻身仗！虽然在游戏中我选的难度不高，但是中途还是挂了好几次，这多少让我这个《生化》的老玩家有点忿忿不平。但是我还是觉得很过瘾，因为好久好久没有遇到一款让我如此疯狂的游戏了！事实告诉我，这几年的等待是值得的，此刻的我无比欣慰。

保存好通关纪录后，我付完账，推开游戏厅的门。此刻外面早已夕阳西下，华灯初上。我摇了摇头，点上一支烟，穿过马路混入人群之中走进了学校，一切皆如往常。而我脑子中似乎还有个东西挥之不去。我再问我自己：我把我最珍贵的记忆是留在了心里，还是一不小心就将其遗落在了一个我永远也找不到的地方？

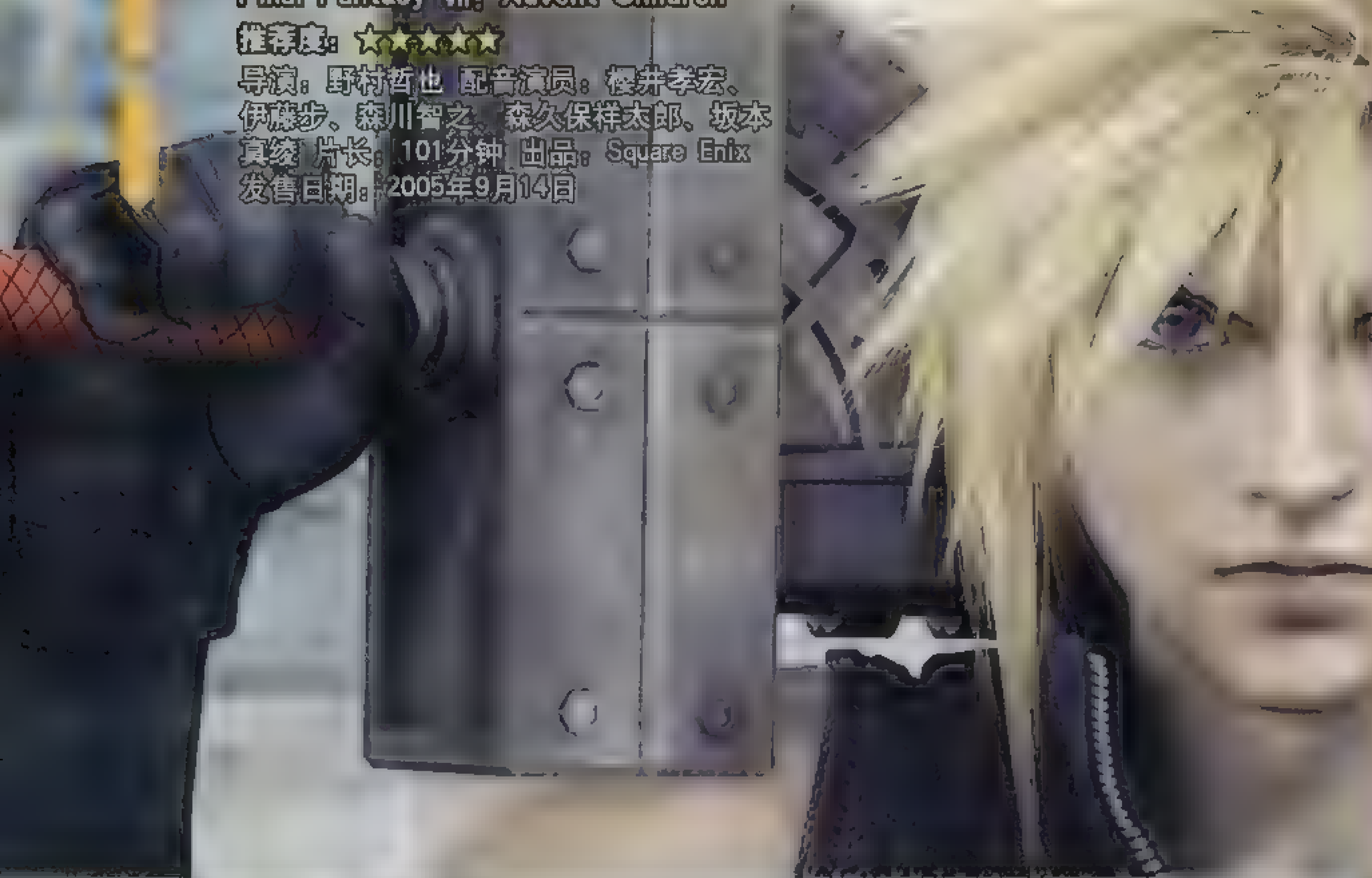
映画馆

为游戏玩家推荐电影佳作

2005年ACG电影

胜负师 game3@ucg.com.cn

首先要说明的是这里所说的"ACG电影"是指由游戏、动画或漫画改编而成的电影，并不是有相应游戏的电影都算在此列，这倒不是个"鸡生蛋蛋生鸡"的模糊概念，说直白些就是"先有ACG，然后才改编成电影"的电影作品。在制作本次映画馆时，意外发现今年的ACG电影还真不少，不过就像我们常说的，电影动漫改编的游戏素质起伏不定，而ACG改编的电影事实上也有些良莠不齐。借新春时节，请随我一同回顾一下今年比较优秀的几部ACG电影吧，如果对这些影片还比较陌生，那时好可以趁着本节假期一饱眼福。



[最终幻想Ⅶ 再临之子] Final Fantasy Ⅶ: Advent Children

推荐度：★★★★★

导演：野村哲也 配音演员：樱井孝宏、伊藤步、森川智之、森久保祥太郎、坂本真绫 片长：101分钟 出品：Square Enix 发售日期：2005年9月14日

八年太七情结的再临

拿这样一部没有出现在大银幕上的CG动画与其他由真人扮演的影片相比较似乎有失公平，不过如果谈到2005年的ACG电影却不说《最终幻想Ⅶ 再临之子》，那相信不用多久，映画馆的信箱就会挤爆了。三年前遭遇滑铁卢的《FF》电影早已坠落于"灵魂深处"，现如今物是人非，《再临之子》也因此承担着某种历史使命，并凝聚了数百万玩家八年来的情绪。

我们不能指望影片开头短短几分钟的叙述就能让非FANS了解《FFⅦ》晦涩的主题与宏大的世界观，当然也不能责怪跨界媒体把本片剧情理解为"地球英雄克劳德与外星侵略者萨菲罗斯之间的战斗"，"FANS向"注定了有人对《再临之子》爱之深，有人却是责之切。

事实上Square Enix强悍的技术力制造出了如梦如幻的场景和细致入微的角色，而突破传统的动画式镜头运用也创造出精彩绝伦的动作场面。我们应该庆幸，痴心一片的玩家在影片中能得到剧情上的补完，而纯粹的观众也获得了叹为观止的视觉享受。也许"感动"是《再临之子》的观众听得最多，也是说得最多的一个词。

不必为《再临之子》纷繁的评议而困扰，这是部您没有任何理由拒绝的影片。

[罪恶之城] Sin City

推荐度：★★★★☆

导演：罗伯特·罗德里格斯、弗兰克·米勒 主演：米基·洛克、布鲁斯·威利斯、克里夫·欧文、杰西卡·阿尔巴 片长：126分钟 出品：帝门影业 上映日期：2005年4月1日

暴虐狂放的黑白世界

诞生于1991年的《罪恶之城》是美国漫画大师弗兰克·米勒最具影响力的作品，作品取材于上世纪四五十年代的低俗小说，但却将黑暗元素发挥到了极致，其暴力乖张的剧情、另类的反英雄角色以及以黑白两色构筑而成的颠覆性画面让大批漫迷趋之若鹜。这其中就包括饰演老警察哈提甘的布鲁斯·威利斯以及多位主要角色，这也是本片为什么群星闪耀却只花费了4000万投资的主要原因。

本片堪称是史上与原作风格最为统一的漫画改编电影，无论是黑白两色中偶尔闪过红蓝黄，还是肆无忌惮的暴力镜头，都给予观影者极其强烈的感观冲击。影片中的绝大部分场景是运用CG技术制作而成的，人物则处理得极富雕塑感，将米勒画风的精髓完美还原。而画面分镜由弗兰克·米勒亲自监修，所以众多漫画FANS才能在影院中看到原汁原味的《罪恶之城》。以风格化著称的名导演罗伯特·罗德里格斯（代表作《杀人三部曲》、《墨西哥往事》）为让这位漫画大师加入影片的制作可谓三顾茅庐，甚至不惜触犯规章退出导演工会。其好友昆汀（代表作《杀死比尔》）还友情为本片导了一场戏，收费为1美元，这些都为本片增添了谈资。

《罪恶之城》的故事发生在一个黑暗腐朽的虚拟都市中，影片选择了原著中三个互不关联的故事以平行交错的叙事手法逐步推进。相貌丑陋的拳手马沃因心爱的女子歌迪离奇被杀而不顾一切地杀戮；与妓女帮颇有交情的德维特正试图阻止妓女们误杀了一个腐败警察而引发的腥风血雨；正直的老警察哈提甘为保护11岁的女孩南希，将参议员的变态儿子打成残废，从此卷入无休止的阴谋与报复之中……三位男主角的独白贯穿了整部电影，犀利的台词与阴暗却不失幽雅的画面相得益彰。

不得不指出的是毫无节制的暴力表现虽然使影片高潮迭起，畅快淋漓，却很大程度限制了受众面，并非每个人（特别是女性和未成年观众）都能够欣然接受，但这并不影响本片成为新一代的CULT经典。



2



3

[蝙蝠侠 开战时刻] Batman Begins

推荐度：★★★☆

导演：克里斯托弗·诺兰 主演：克里斯汀·贝尔、克里斯·洛克、利亚姆·尼森、摩根·弗里曼、加里·奥德曼 片长：141分钟 出品：华纳 上映日期：2005年6月29日

蝙蝠侠前传揭开侠影之谜

1939年诞生的蝙蝠侠可以说是家喻户晓的漫画角色，在美国漫画英雄中蝙蝠侠是罕见的没有超能力的普通人，这反倒让这位黑夜英雄更加深入人心。本片是"《蝙蝠侠》系列"影片的第五部，但从情节上讲却应该是第一部，所以本片也曾被译为"蝙蝠侠前传"。影片讲述的是布鲁斯·维恩年少时因目睹父母被杀而陷入自责与复仇的漩涡中，成年后的布鲁斯遇到了神秘的忍者军团首领瑞斯·阿古，在其指引下接受严格的训练，但因为理念不合，布鲁斯脱离了忍者组织，返回家乡歌特城，在这个充满着犯罪与阴谋的都市开始了他惩奸除恶的侠士生涯。从此，一个以蝙蝠为标记的黑衣蒙面人成为人们茶余饭后的谈资，人们称他为BATMAN。

在选角方面，主角克里斯汀·贝尔[illegible]缺[illegible]好莱坞男星[illegible]邪相[illegible]的商业气质，但出演侠[illegible]柔肠的硬汉形象倒也是得心应手，比如胜负师十分喜欢

的《撕裂的末日》便由他担任主角。贝尔所扮演的"蝙蝠少侠"忧郁内敛、神情坚毅，又有矫健的身手，他塑造的是一个不同以往的颇具内涵的蝙蝠侠形象。至于影片的情节虽然在娱乐片中算是比较有深度的，但却略显拖沓，特别是故事的开端着实有些"啰嗦"，而后半段的剧情节奏加快了不少，并加入了视觉效果不俗的动作场面，还是很抓眼球的。值得一提的是影片将蝙蝠侠那些神奇的装备科学地解释为高科技军工产品，颇有创意。

因为《蝙蝠侠 开战时刻》的不俗表现在评论界取得了较高的认同率，可以说是评价最高的《蝙蝠侠》电影，算是今年ACG电影中值得推荐的一部。



4

[康斯坦丁] Constantine

推荐度：★★★☆

导演：弗朗西斯·劳伦斯 主演：基努·里维斯、庞特·潘特曼、蕾切尔·薇兹、吉蒙·休斯 片长：121分钟 出品：华纳 上映日期：2005年2月18日

黑客救世主的地狱之行

康斯坦丁这个形象首见于漫画大师阿兰·摩尔的绘本小说，后来由漫画家杰米·迪兰诺和加斯·印尼斯发扬光大，自1985年开始连载以康斯坦丁为主角的漫画《地狱星》(Hellblazer)，而影片就是以此漫画为蓝本就行拍摄的。

康斯坦丁并不是传统意义上的漫画英雄，他的超能力是从小就可以看到藏匿在人间的天使与恶魔，惊恐万分的他选择了自杀，在见到地狱的可怕景象后，小康斯坦丁又奇迹般地复活。因为自杀者不能上天堂，可以在凡间与地狱自由穿梭的康斯坦丁便在人间充当驱魔人，用各种千奇百怪的方法斩妖除魔，希望藉此获得神的救赎。所以他的驱魔举动有一定的目的性，也有其自私和冷酷的一面。与原作相比，由基努·里维斯饰演的康斯坦丁，虽与漫画形象相去甚远，但他英俊而略带颓废的雅痞气质却很好地还原了原著精神，所以漫画FANS和"尼奥"的影迷对虚似世界的救世主与驱魔人之间的身分转换给予了广泛的接受。

剧本改编由两位名不见经传的编剧担当，但凭借着默契的配合，赋予了影片一些精彩的台词、出乎意料的结局以及神秘的宗教暗示。而本片导演弗朗西斯·劳伦斯主要玩的是MV，所以无论是叙事手法还是画面构成都加入了不少时尚元素，大量的动作场面和诡异的CG视效都增加了影片的娱乐性。影片中对地狱的描绘极富想象力，绝对会令观者印象深刻。

在影片上映期间还推出了同名游戏，只是游戏素质一般，有兴趣的朋友可以找来玩一下。



5

[NANA] NANA

推荐度：★★★☆

导演：大谷健太郎 主演：中岛美嘉、宫崎葵、松田龙平、成宫宽贵、平冈佑太 片长：113分钟 出品：东宝 上映日期：2005年9月3日

世界上的另一部NANA

1999年，当少女漫画家矢泽爱开始在日本漫画月刊《Cookie》(集英社)第一次连载《NANA》时，可能不会想到这部漫画可以狂销2700万册，并引发时尚话题，在广大女性读者中有着超乎想象的支持率。而2005年，由漫画改编的电影，观看人数会超过两百万，以极低的成本获得了惊人的票房，成为近年来日本最为成功的漫画改编电影。

漫画已经出版了13集，且还在连载中，电影剧情只是漫画的开头部分，讲述的是同为20岁都叫NANA(日语发音)的小松奈奈和大崎娜娜在去往东京的列车上邂逅，为追随男友的奈奈与为发展自己音乐事业的娜娜有着截然不同的性格，奈奈是天真可爱小女人，娜娜是独立坚强的摇滚歌手，偶然的相识却又有着冥冥中的机缘巧合，两个陌生人在陌生的都市中成为室友，又在两人共同的生活以及为各自理想的打拼过程中建立了深厚的情谊。因为原著剧情脱离了传统少女漫画纠缠于男欢女爱的俗套，执着于展现现实中的残酷、无奈与希望，所以其中的人物和情节才会引起成千上万读者的共鸣。正因《NANA》有着多年积累而成的FANS军团，所以电影索性原封不动地将漫画情节照搬下来，不失为一种十分讨巧的做法。当然，因为影片的篇幅关系，娜娜情节的缩减使故事推进过于仓促，不免有些遗憾。

在主角的选择方面，本片处理得较为成功，由实力派新秀宫崎葵扮演的奈奈这样的小女人可以说是驾轻就熟，而本身就是歌手的中岛美嘉与娜娜的气质十分接近，因此为大部分FANS所接受。

有轻柔惟美的浪漫情怀，有青春岁月的情感萌动，还有个性张扬的时尚元素……如果你想在慵懒的午后品味一部文艺片，那《NANA》会是不错的选择。(PS2游戏版《NANA》已于2005年3月17日发售)

[神奇四侠] Fantastic Four

推荐度：★★★

导演：蒂姆·斯托瑞 主演：艾恩·格鲁福德、杰西卡·艾尔芭、克里斯·伊文思、朱利安·麦克马洪 片长：105分钟 出品：20世纪福克斯 上映日期：2005年7月8日

1＋1＋1＋1＝1

《神奇四侠》作为Marvel漫画公司的第一部超人团队漫画在1961年开始连载，风行40余年，经久不衰，2003年还位列最佳漫画冠军。以此为题材改编电影，投资方对票房还是很有信心的，20世纪福克斯公司为本片砸下9000万美金，竟收到3.2亿票房，虽是意料之外，但也在情理之中。

影片的故事结构非常简单，甚至可以用老套来形容。五位宇航员在太空因遭受不明辐射而具备超能力，其中四人组成超人团队"神奇四侠"。队长瑞德的身体可任意延伸，美女苏可以隐形，并能释放攻防一体的力场，帅哥强尼能发出强力火焰，并具有飞行能力，憨厚的本·格林姆身体坚如磐石且力大无穷。(这样的设定几乎被《超人总动员》全盘借鉴)他们利用各自的能力去帮助别人，同时也承受着人们异样的眼光。而另一个受辐射的企业家冯·杜姆则拥了金钢不坏之身和控制电磁的能力，邪恶的他成为"神奇四侠"最大的敌人。

这样的故事基本上属于看了前面就知道后面的类型，从四人发现自己拥有超能力时的惊恐、兴奋，到接受、再到困惑，又从几人之间的不愉快引发人民内部矛盾，到大敌当前时大家又相互理解，团结一致，几乎没什么是不可预见的，可以说是标准的爆米花电影。不过帅气靓丽的角色，火爆热闹的动作场面，以及适当穿插的美式幽默，就算桥段有些老，却还是能让观众在电影院里开开心心地度过100分钟，这可能就是本片成功的主要原因了。毕竟，电影又不是非要有点教育意义才能被称为好电影，商业化得够彻底也是一条生存之道。



6

2005年其他ACG电影

《头文字D》：抛开原著FANS的有色眼镜，就从商业运作来说，这是一部比较成功的ACG电影，最关键的一点——它是"中国制造"。[推荐度：★★★]

《TOUCH》：虽然由安达充老师的名作改编而成，无奈在以女性审美为主导的"她世纪"，本片中规中矩的表现自然难以与《NANA》的人气相匹敌。[推荐度：★★☆]

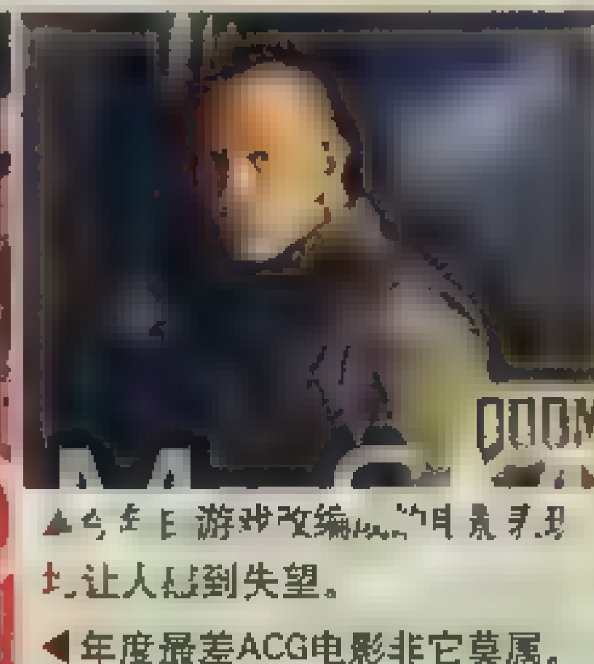
《百人斩少女2》：离开了北村龙平，杀手安云已经完全丧失前作中的精、气、神，游戏也糟糕得让人牙痒痒，被忽视也在情理之中。[推荐度：★★]

《毁灭战士》：如果你是女生，看完如此之毒可怕的影片后，也许会对猛男ROCK的肌肉有点印象，不过却很难联想到一代经典《DOOM》来。[推荐度：★★]

《艾丽卡》：很明显的跟风之作，跟的还是《超胆侠》电影版这样的三流风，结果可想而知。[推荐度：★☆]

《鬼屋魔影》：好电影要依托于好剧本和好导演，这两点本片显然都不具备。2005年纯游戏改编的电影几乎全军覆没，只好指望今年了。[推荐度：★☆]





▲今年的游戏改编[illegible]让人感到失望。

◀年度最差ACG电影非它莫属。

游戏动漫园

GAME & A.C GARDEN



虽然一月新动画为数不少，但一圈看下来，惟一能让卡伦感兴趣的也只有《圣斗士星矢 冥王哈迪斯冥界篇 前章》和《FATE/stay-night》了。前者是因为毕竟属于童年时美好的回忆，后者则是因为慕名已久但却一直因为种种原因无缘接触，虽然《FATE》第一集感觉略微有些平淡，但还是希望它能在日后给卡伦以惊喜吧。

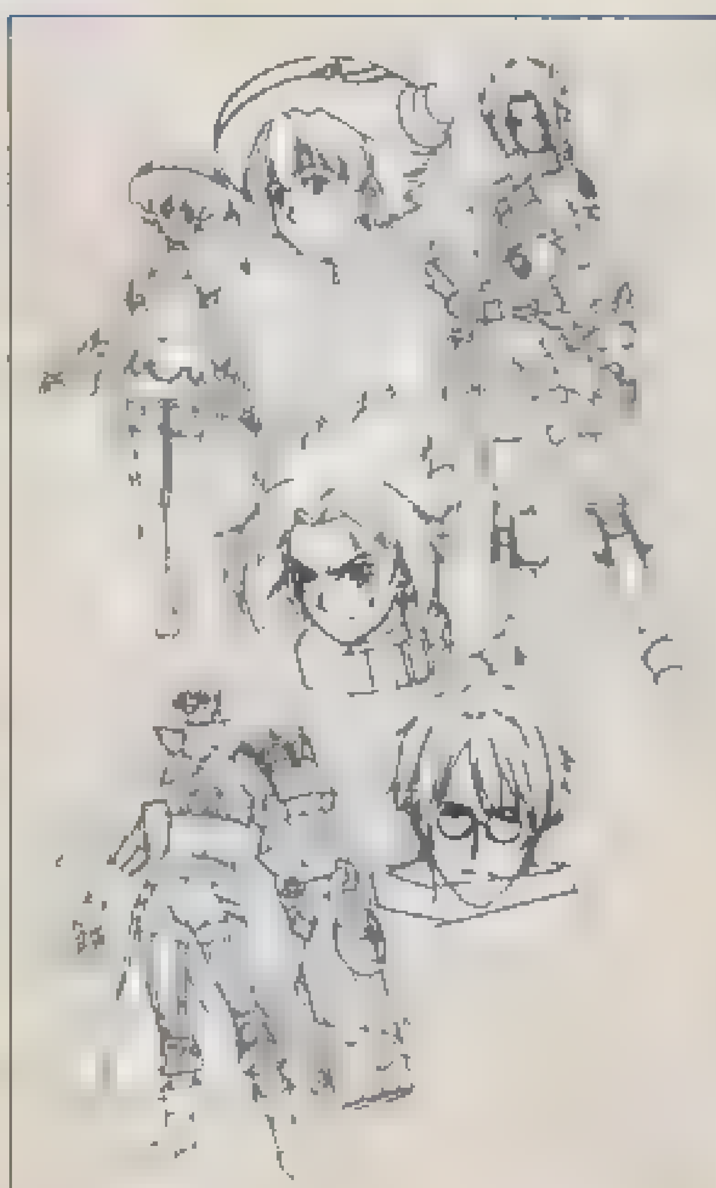
正如卡伦一样，许多读者大概也马上就要放假了。本人是打算趁着这段时间恶补一下去年那些没有机会看或者没有追下去的还算比较不错的动漫作品，目前预定的有《蔷薇少女》两部曲、《BLOOD+》和安达充的《CROSS GAME》，不知各位又有什么打算呢？

又要是新的一年了，在此卡伦向各位拜个早年，也请各位在之后继续支持UCG和"游戏动漫园"吧。

栏目主持 卡伦

动画 《.hack//G.U.》动画版计划启动

数年前，Bandai就曾以《.hack》游戏、动画、漫画、小说这种四面出击的方式，想要营造出来一个庞大的《.hack》的世界，虽然说最终的效果并未能尽如人意，但当时的动画版还是受到了不少好评的。而当PS2版新作《.hack//G.U.》即将发售前，本作的动画版也已被证实正在制作中了。《.hack//G.U.》的动画版由前作动画的原班人马继续担纲制作，导演为真下耕一，剧本是川崎美羽。而剧情则设置在了网络游戏"The World"发生的那起".hack事件"的七年后。本作的男女主角分别是刚刚开始玩"The World"的新手驰尾(ハセヲ)以及隶属于"黄昏之旅团"工会的志乃。



《Rough》电影版制作开始

从去年开始，不知为何安达充的作品又在日本掀起了一轮改编成真人影视剧新的高潮。《H2》被改编成了日剧，《TOUCH》被改编成了电影，而且总体来说都还算得上是中规中矩，没有令原作FANS感到失望。而在不久前日本方面又传来了消息，安达充的另一部名作《ROUGH》的真人电影版也已经开始制作，并将于今年秋天上映。本作的导演由《NANA》的监督大谷健太郎担任，剧本作者则是曾担纲过日剧《电车男》的剧本家金子有佐。而扮演本作女主角二之宫亚美的人选也已公布，那就是曾在《TOUCH》电影中出演过浅仓南的长泽正美，这也是她第二次在安达充的作品中登场。

卡伦在UCG第129期"游戏动漫园"的"经典赏析"栏目中曾经介绍过这部作品，有兴趣的朋友不妨看一下吧。



动画 《柯南》动画版十周年来临 《侦探们的镇魂歌》四月上演

1996年1月，由青山刚昌的著名漫画《名侦探柯南》改编的动画正式于日本开始播映，迄今已经过去了整整十个年头，而在去年12月，《名侦探柯南》剧场版的官方网站也终于公布了最新一部剧场版的标题——《侦探们的镇魂歌》，而本作的上映时间则定在了今年的4月15日。

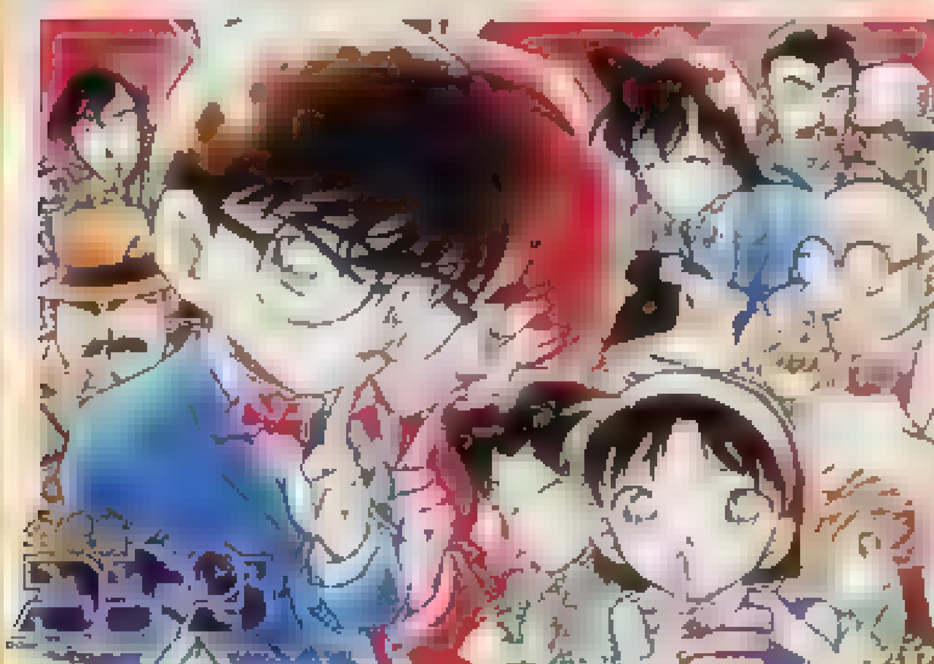
由于受到了某个神秘男子的委托，毛利小五郎和柯南一行来到了横滨，但却不慎落入了那个男子的圈套中。在12个小时内，如果柯南他们无法解开委托事件的真相的话，那被作为人质的小兰和少年侦探团身上(藏在无法摘下的手表中)的炸弹便将引爆。

时间的指针一步步地移动着，距离最终的期限也是越来越近。与此同时，服部平次与怪盗基德也出现在了柯南的面前。但比起这些，更令柯南吃惊的则是那个神秘男子在看到他后说出的那句话语。

"你果然出现了……高中生侦探工藤新一。"

这个神秘的委托人，究竟是谁呢……

以上便是《侦探们的镇魂歌》的官方最初剧情介绍，从中我们还不能得出更多的情报，但值得注意的则是同时放出的预告片的最后那几个大字——"再见了，柯南。"



这句话究竟意味着什么呢？可以肯定的是柯南绝不会就此离我们而去，因为不管是厂商还是观众估计都不会允许这种事情发生的吧……

动画 《银发的阿基多》将登陆中国

1月7日，著名动画公司GONZO的首部剧场版作品《银发的阿基多》开始于日本公映，而他们对自己的这部动画也是充满了自信，并称本作是迄今为止最完美的融合2D动画和3DCG技术的剧场版作品。

本片的故事发生在未来，由于来自月面的树木化成的怪物的袭击，那时的地球已经变得一片荒凉，人们不得不与森林共同生活，并且建立起了敌对的关系。不过，本片主角阿基多所居住的中立都市则一直寻求着与森林共存的方法。在某一天，前往封禁之泉取水的阿基多遇到了沉睡了300多年的神秘少女，而自从两人相遇的那一瞬间，整个世界的命运就开始了剧烈的震动……



本片已由中国电影集团引进，并将于今年3月开始在中国上映。目前，本片的翻译工作正在紧张进行着，预计同时放映影院会有一千家之多。而这也是近年来非常少见的正式引进的日本动画电影。

动画 《新世纪福音战士》电影版年内上映

《新世纪福音战士》将会推出真人版电影的消息早在几年前就已经传得沸沸扬扬了，但迄今为止，公布出来的消息却是少得可怜，以至于人们都渐渐有些怀疑本作是否还在制作中。而在不久前，据美国《财富》杂志报导，本片目前已经筹措到总计超过1.2亿美元的预算，而制作也在有条不紊地进行中。据制作公司所说，在这几年间，他们收到了来自于世界各地不计其数的《新世纪福音战士》FANS的咨询和抱怨信函，这也令他们在对本作的制作和进度掌控方面格外小心，力争要做得尽善尽美。官方发言人理查德·泰勒称，本片一定会在年内于美国上映。



新作推介

原作/剧本：车田正美

导演：胜间田具治

人设/作画监督：荒木伸吾、姬野美智

美术：行信三、辻田邦夫

音乐：横山菁儿

圣斗士星矢 冥王哈迪斯冥界篇 前章

昔日的黄金战友，如今各为其主的激斗！当黄金十二宫的圣战在处女宫以最悲壮的一幕——沙加涅槃而达到最高潮时，雅典娜也在沙加以血书写的梵文"阿赖耶识"的感召下，决心舍身前往冥界，直捣冥王哈迪斯的老巢。243年后，新的圣战即将爆发！

身负护送雅典娜圣衣的重要使命的五位青铜圣斗士，此时也义无反顾地前往冥界。在天秤座黄金圣斗士童虎的启发下，在沐浴了雅典娜之血的圣衣的保护下，五位青铜圣斗士先后领悟了小宇宙的终极形态——第八感阿赖耶识，从而以自己炽热不灭的生命之火闯入了冥界。



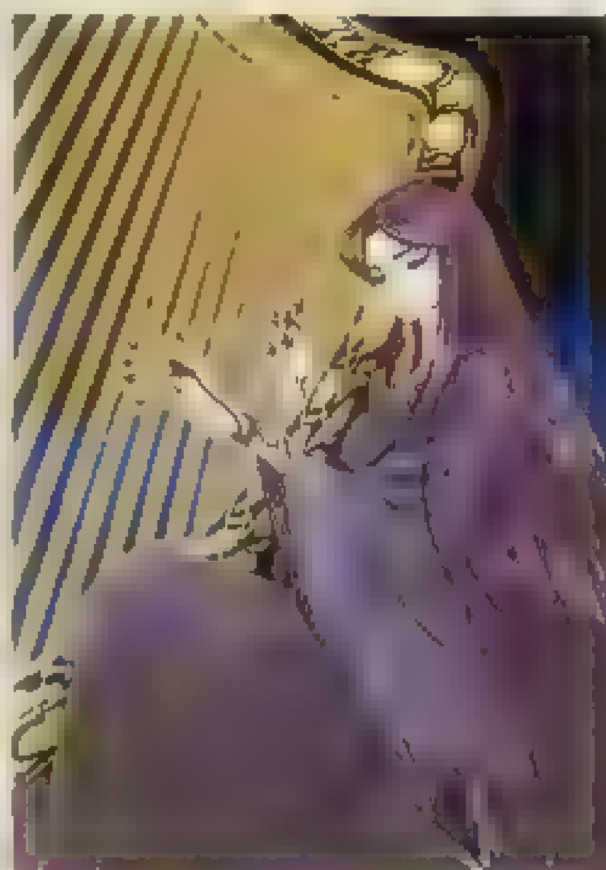
进入冥界后，星矢、瞬与紫龙、冰河坠落在不同的区域。圣斗士在冥界的征程也从星矢和瞬这一边正式展开。进入抛弃一切希望的地狱之门后，首先横在他们面前的正是传说中的三途之河，一条宽广如海般的河流，没有人知道它究竟有多宽。要想去到河的对岸，就必须借助摆渡人的力量，而这位摆渡人就是冥斗士108星中的天间星阿格龙的卡隆。在"圣斗士面前用过一次的招数第二次就没用了"这条铁律的作用下，星矢击倒了卡隆。

除了青铜圣斗士外，其余仍旧幸存的黄金圣斗士也正从各处潜入冥界。星矢和瞬来到了第一狱——审判之狱，正当代审判长天英星巴路隆路拿要对他们施以杀手时，双子座黄金圣斗士加隆出手相救。在解决了路拿后，加隆决定掩护星矢和瞬继续前进去寻找雅典娜，自己独自一人留下来对付闻讯前来的冥界三巨头之一——拉达曼迪斯。究竟在地狱的前方还会有什么样的强敌挡在星矢他们的面前呢？雅典娜又究竟在哪里呢？一切敬请收看1月21日上映的第3话"传说的圣斗士奥路菲"，以及第4话"奥路菲 悲哀的镇魂曲"。

评价

自从两年之前，《圣斗士星矢 冥王哈迪斯冥界篇》已经开始放映。当时的《黄金十二宫》之章唤起了多少动漫迷们美好的回忆，无论是画面绘制的素质，还是动画特效的使用，《黄金十二宫》之章都带给了我们精彩夺目的视觉冲击。当你看到星矢的绝招天马流星拳不再以一条条或一片片的蓝光来展现，而是真真正正地化作千百亿颗蓝色的流星砸在敌人的身上时，那种感动是从内心深处源源不断地涌出的激情！

但是，在作为经典复活的作品行列里，《圣斗士星矢冥界篇》的制作可谓之一波三折。究竟星矢们是否还能够吸引新一代的青少年消费者，这是制作方首要考虑的问题。所以，也才会有更换老一辈声优的决定。虽然FANS奋起抗议，但是制作方全面靠拢新一代年轻人消费市场的决心已定。根据第1、2集中的表现来看，主角森田成一(星矢)的声线略显单薄，而且过于轻浮。反而是子安武人(拉达曼迪斯)和置鲇龙太郎(加隆)这两位在对手戏中擦出火花，将双方剑拔弩张的气氛演绎得淋漓尽致。



至于大家关心的主题曲与Ending Song部分，本次《冥王哈迪斯冥界篇》的主题曲"女神的战士 永远的天马"在高潮部分的强拍表现力不足，歌手的声线张力略低了一点，听起来让人觉得不够热血澎湃。与《黄金十二宫》之章的Ending Song"地球仪"相比，本次新作的Ending Song"赠与托付的人 我亲爱的"模仿"地球仪"的痕迹比较严重，同样走得是慢板抒情路线。虽然整体素质尚算不错，但是即使歌再好，同样的类型、模式听得再多也会让人生厌。

经典·赏析

原作 荒川弘 脚本 會川升

导演 水岛精二 人设 伊藤嘉之

钢之炼金术师 香巴拉的征服者



原本是生死相伴的亲生兄弟，现在却被分离在了彼此都无法接近的两个世界的彼方。但是，艾德和阿尔却从来没有放弃过再度相逢的努力。由于以自己的生命为代价复活了弟弟，艾德穿过了"门"来到了我们居住的现实世界——公元1921年，第一次世界大战的硝烟刚刚散去不久的德国慕尼黑，并与自己的父亲——同样穿越了门来到这里的父亲霍恩海姆生活在了一起。两年过去了，虽然一直没有找到返回原来世界的方法，但艾德却从来没有放弃过希望。

在一次与好友——一心想要制造出火箭的阿尔方斯·海德里希的旅行中，他救下了一个有着通感(接触对方就能得知对方思想)能力的吉普赛女子诺娅，并因此而接触到了神秘的Toure协会。

Toure协会的会长迪特里希·埃卡特受到了由阿道夫·希特勒领导的党派的委托，想要利用魔方阵以及自己的咒文打开通往异世界香巴拉，也就是艾德原本所在的亚美斯特利斯大陆的大门，而另一方面，她还有着不为人所知的目的。

而在另一个世界中，阿尔已经由铠甲重新变回了人类的模样，并且在泉老师的教导下成为了一名出色的炼金术师，但是，他也失去了过去几年前与哥哥一同行动的记忆。此时的亚美斯特利斯大陆接连不断地出现了异常事件，从地面上冒出的炼成阵中涌现出的大量失去灵魂的铠甲士兵经常会袭击平民引起恐慌，而这也正是Toure协会想要进攻香巴拉的第一步。

阿尔将自己的部分灵魂转移到了一些铠甲上击败了这些侵略者，并阴差阳错地得以让自己在现实世界中以铠甲的形态再度与艾德进行了仅仅一个黄昏的对话。

不久之后，连接两个世界的"门"又一次被打开了……

评价

虽然说《钢之炼金术师 香巴拉的征服者》的DVD还要等到1月25日才会发售，但由于12月本片率先在日本的收费电视上进行了放映，因此国内的朋友也通过种种途径得以提前看到了这部期待已久的作品。

正如当初制作人所说的那样，《香巴拉的征服者》才算得上是动画的真正结局，令无数人牵挂在心的两兄弟的结局终于有了一个还算完美的收场，将现实世界中发生过的事件贯穿于其中的手法也是比较成功的。从总体上来看，本作还是能够令《钢之炼金术师》的FANS感到满意的，贯穿整部TV版动画的"精神和灵魂"依然在剧场版中体现了出来，而13亿日元的票房和110万人次的观众人数也足以证明它的成功。

由于是剧场版的缘故，《香巴拉的征服者》的画面比起TV版来要强上了许多，而音乐方面比起TV版来也毫不逊色，尤其是开场和结尾时那两段带有异族风情的歌曲(舞蹈)更是给人留下了极其深刻的印象。而最受人关注的剧情部分虽然不能说是尽善尽美，但也足以让大部分原作FANS欣慰了。或欢笑、或悲伤、或相遇、或离别、或新生、或死亡……在TV版中登场的几乎所有主要角色都在本片中迎来了自己的结局，仅仅从这个方面来看，《香巴拉的征服者》就足以成为任何一个当初曾对《钢之炼金术师》有过哪怕一丝丝感动的朋友必看的作品了！



游风艺苑

GALLERY OF GAME STYLE



主持人 阿修罗

阿修罗的地狱传言

好不容易有机会为"游风艺苑"争取到了两页的空间，趁着春节的大好时光再为大家放上一些不错的作品。阿修罗主持这个栏目也已经有很长一段时间了，一直以来阿修罗所秉持的原则就是为大家献上最高素质的画稿。不是阿修罗夸海口，综观国内同类型杂志，甚至横跨动漫类期刊，我们"游戏艺苑"画稿素质之高都是排得上名次的。这都是和诸位高手以及普通画友共同努力的成果。希望在2006年里，大家能够继续支持阿修罗的工作，共同为全国UCG读者献上更加华丽的"游风艺苑"！



上海・魏信毅

没想到十六夜最喜欢的《Fate/stay night》也有投稿……剑的透明感把握得不错。

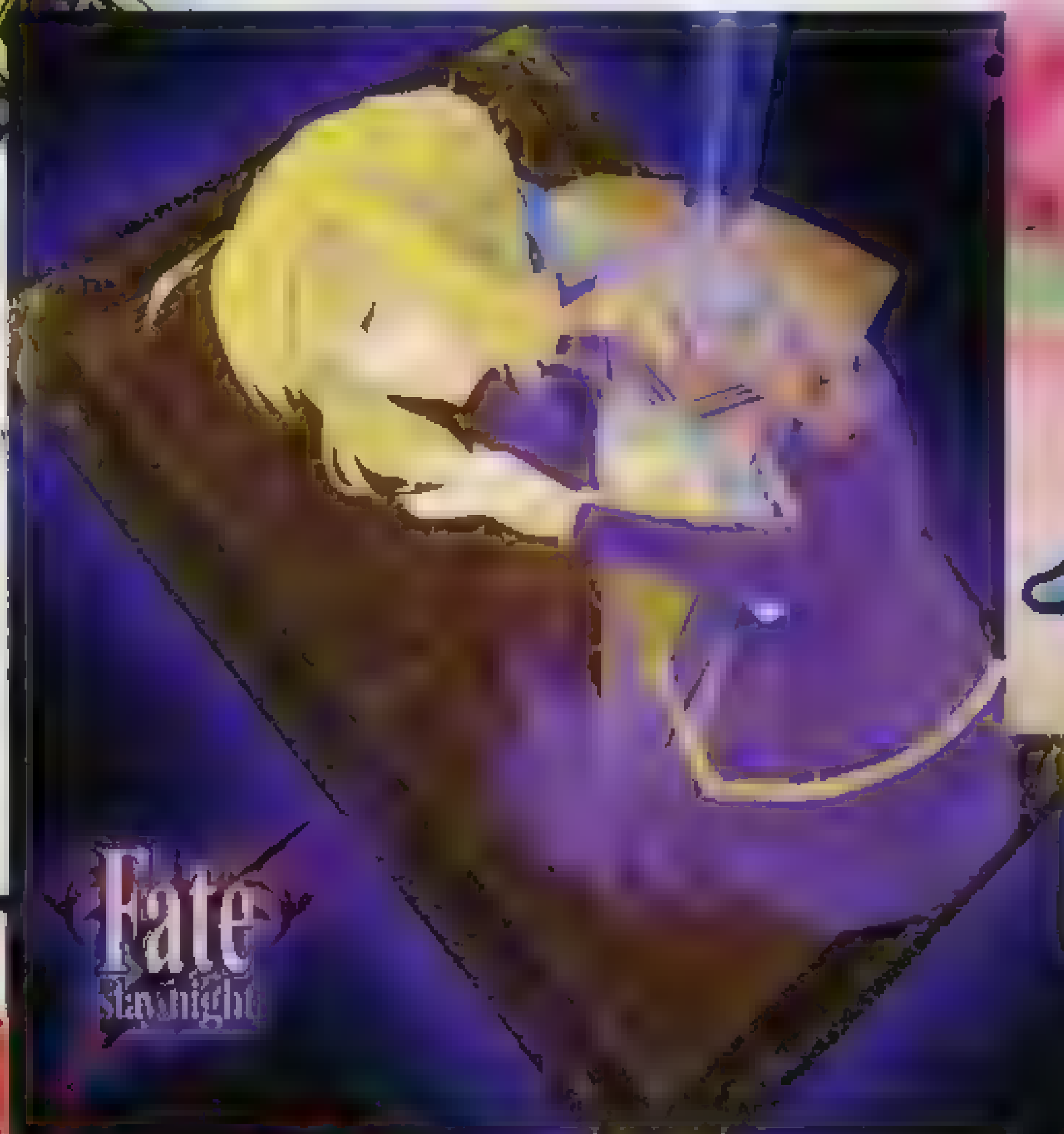
深圳・秋子

上色的风格蛮好的，不过对于人物脸部的描写还不够到位，下次要注意啊！



上海・蒋振华

很有特色的Q版香华，简直比原画还要讨人喜爱呢！





天津・吴疆

质感很强的画，很有感觉。需要注意一下人物背部的曲线……



沈阳・Flyingpig

又见Loli……阿修罗开始怀疑其Flyingpig的性别了……



成都·EL JULI

整体的感觉相当好，不过这个没有了下半身的构图比较奇怪，左手也有些交代不清的嫌疑。

昆明·婧

这幅画很好地将卡桑德拉活泼调皮的性格表现了出来，希望下次能更加注意一下头部与身体之间的比例关系。





上海·Fantasia

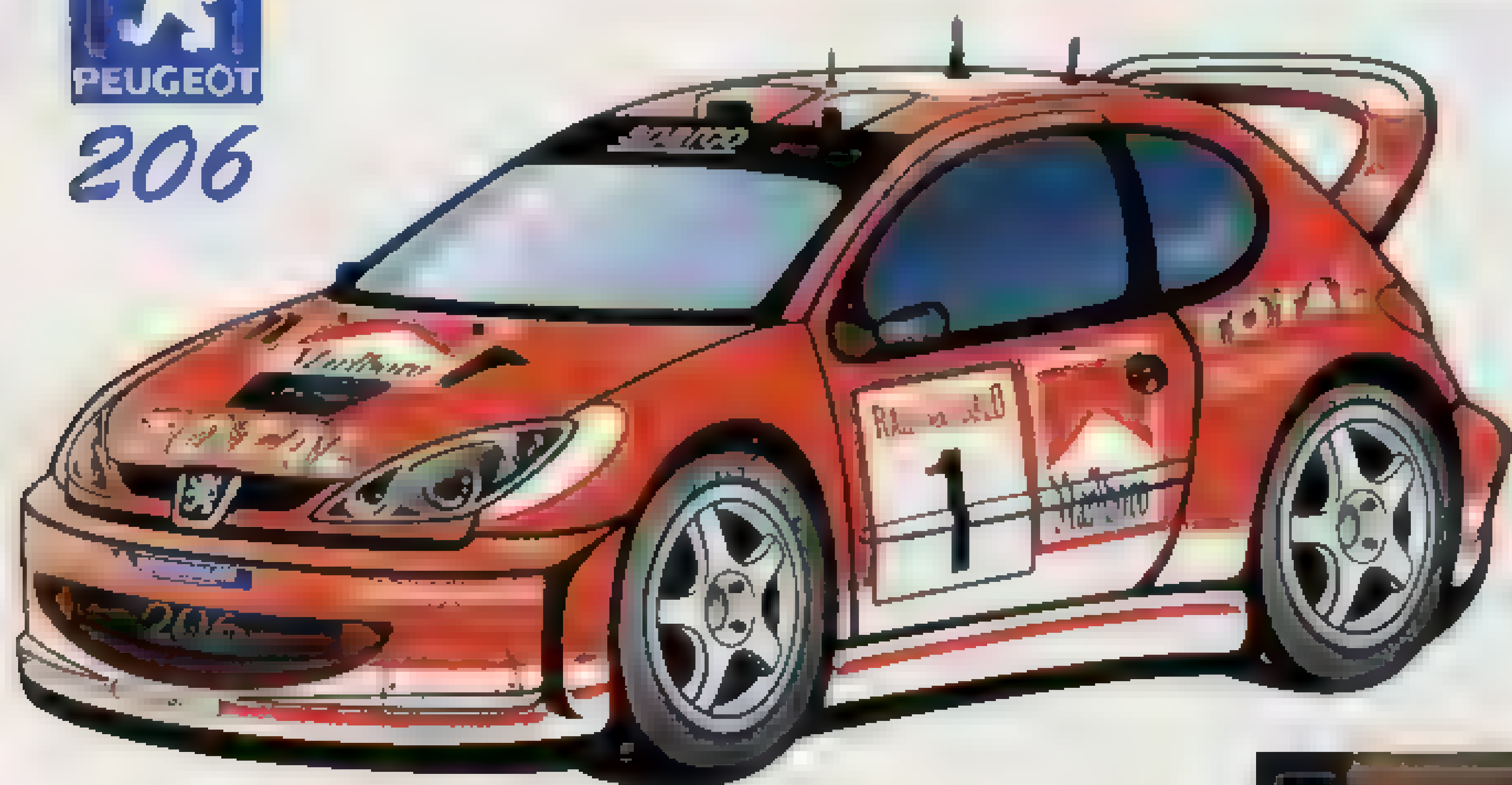
画风比较独特，不过人物的位置有些偏上，今后要注意一下构图啊！





北京·赵正

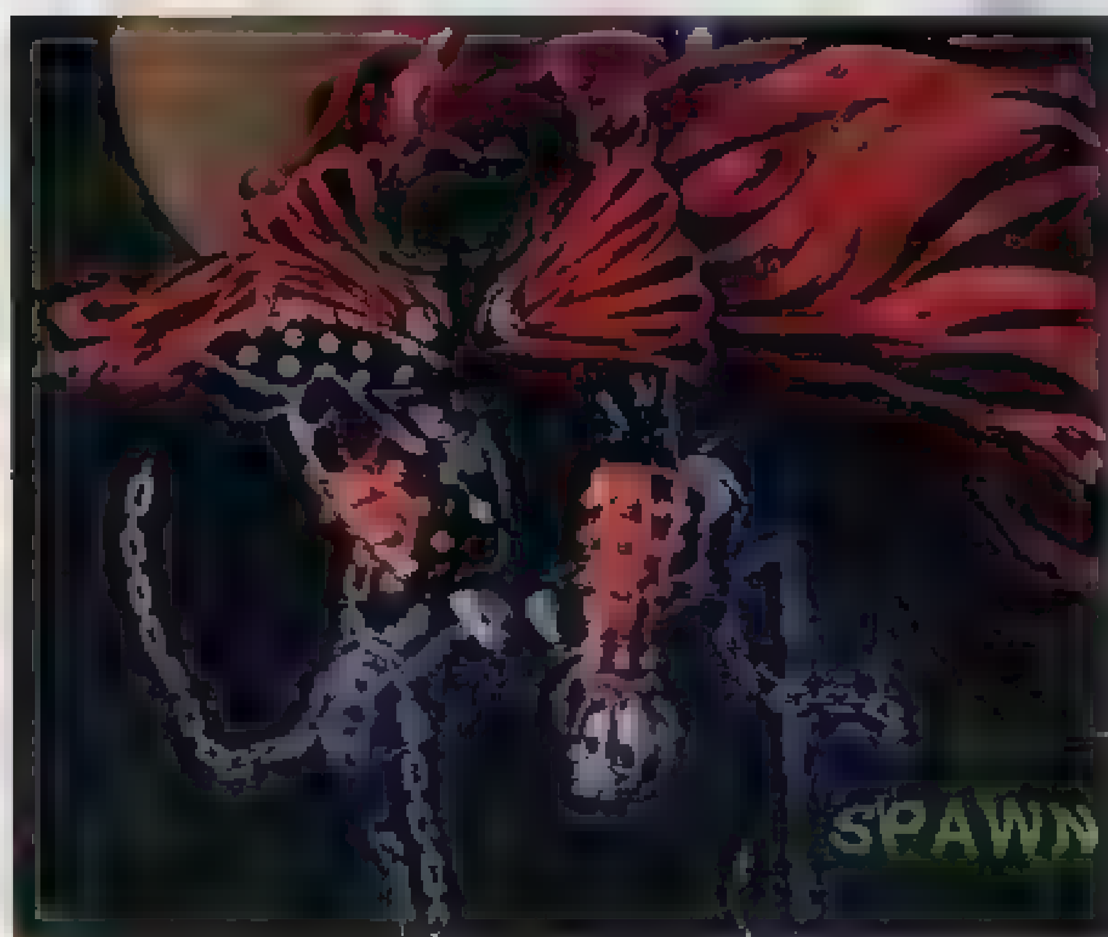
赵正同学的CG赛车系列，一直都是那么出色，我喜欢！



连州·小龙龙

《龙珠》的稿子最近真是很少见到呢！想当初看到悟天克斯合体的情节时真是爆笑不已啊！





郑州·王翔

再生侠，不错！记得ACE飞行员以前有一个很酷的再生侠模型，相当有气势！



上海·cecetiv

构图还是不错的，统一的色调也很有田中久仁彦的感觉，不过在人物脸部五官上的处理还可以再加强一些哦！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

读编往来

栏目主持：纱迦 & D·S

读编往来通信地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email:ucg@ucg.com.cn
短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770
中国联通玩家发送DC+各类意见到93557770

☆大家看到这本杂志时，相信离春节已经没几天了。请允许纱迦在此代表全体小编迫不及待地说一声："春节快乐！"

☆224页的合刊加DVD终于制作完成，不知各位读者对这份大餐有何感想？合刊期间没有什么好游戏，因此我们提前准备了大量精彩文章，再加上73页的年鉴加评点，文字量比普通杂志大得多。如果你有什么意见的话，请尽管告诉我们。平信、Email欢迎！

☆上期十六夜登场亮相之后，关于其性别的讨论就不绝于耳。其实十六夜是绝对的雄性生物，他的造型来源是某游戏中的镰刀男。（某编语：女孩子会对那么多美少女手办模型感兴趣么……）

☆沙罗在最近3期杂志中一口气制作了《银河游侠》、《最终幻想Ⅳ Advance》、《王国之心Ⅱ》、《前线任务5》这4部大作的攻略，给广大读者留下了深刻印象。不过在春节之后，沙罗将告别大家赴日发展。虽说编辑部也因此多了一个驻日线人，不过终究还是令人深感惋惜。在此祝愿沙罗一帆风顺、前程似锦！

《灵魂能力Ⅲ》UCG编辑部大乱斗

元旦之夜，紫禁之巅，一剑西来，天外飞仙！

UCG史上最大规模的乱斗就在2006年的元旦之夜正式打响！之所以谓之"最大"两字，是因为共有16人参战，而这16人来自11个省。而参战选手不光是《游戏机实用技术》方面军，连《掌机王SP》和levelup.cn网站也派出了6名好手参战。

本次比赛采用二人组队制，16名选手被分成上下两个半区比赛，半区的前两名出线进入半决赛，半决赛的胜者将晋级决赛。分组情况由抽签决定，其中纱迦、胧月、沙罗、卡伦、胜负师、Gouki、一刀、紫枫是种子，最后的分组情况如

组别	成员
A组	纱迦、ISAO(非编)
B组	胧月(《掌机王SP》编辑)、软饼干(《掌机王SP》编辑)
C组	沙罗、海文(《掌机王SP》编辑)
D组	卡伦、阿修罗
E组	胜负师、雨滴
F组	Gouki、马修(《掌机王SP》编辑)
G组	一刀(美编)、Jason(美编)
H组	紫枫(《掌机王SP》编辑)、BREATH(levelup.cn网编)

赛前本次赛事的主办者老编摆下自助火锅宴，火锅虽然美味，但选手们无心恋食，勒紧皮带随便吃了点儿东西就上来了。战前的气氛是最紧张的，选手们作虎步龙行状踱来踱去，不时以眼角的杀意给对手施压。正当这气氛紧张得快要爆炸之时，突然餐厅打来电话说要罚款。原来大家吃自助火锅时剩得太多，被餐厅老板判定为"浪费"，众人连忙回到餐厅大赔不是。等大家回到编辑部时，一股杀气早已荡然无存。比赛遂正式开始！

上半区的竞争比较激烈，胧月虽是《掌机王SP》编辑，但其真实身分是《灵魂能力Ⅲ》的研究"僧"，所以不容小视。纱迦和沙罗经过苦战之后，率领A组和C组联手出线。下半区则是波澜不惊，胜负师所在的E组以压倒性优势出线，而另一个出线名额直到最后一战才揭晓。在这场F组与H组的较量中，千斤重担都压在了Gouki和紫枫身上。这场战斗仿佛是2001年度DC版《灵魂能力》大赛决赛的重演，不过这次的结果发生了变化，Gouki不敌紫枫。这样下半区最后是E组和H组出线。

两场半决赛中A组的纱迦和ISAO将E组的胜负师和雨滴击败，而C组的沙罗和海文以较大优势镇压了H组的紫枫和BREATH，最后的决战在A组和C组之间展开。由于在上半区比赛时沙罗曾经击败过纱迦，因此在心理上占一定优势，并最终将优势转化为胜势。这样最后的冠军就是沙罗和海文。本期DVD中收录了本次大赛的赛事精选，请大家观赏。

编辑部半月谈

☆最近编辑部旁的商场挂出巨大广告，上书："要补血，喝太太血乐！"令经常上网的小编们无不心寒。因为网上经常把"了"写成"乐"，这么一变意思就成了……

☆无独有偶，编辑部所在的写字楼的一楼大厅里经常挂着一块"小心地滑"的牌子。在天天狠抓"的"、"地"、"得"用法的众编看来，这块牌子的真正意思乃是在告诫各位：要小心翼翼地在地上滑……

☆众编虽然生活在游戏的海洋中，但平时工作繁忙，落下了很多想玩的游戏。寒假期间正是众编"进补"的好时机，下面是各编的补习对象。

编辑	补习对象
D·S	真·三国无双4、第3次机战α
卡伦	生化危机4、深渊传说
阿修罗	机战MX(PSP)、深渊传说
多边形	捉猴啦3、人见人爱！块魂
雨滴	王国之心Ⅰ、遥远的时空中3 十六夜记
胜负师	王国之心Ⅱ
猫太	怪物猎人P、深渊传说
纱迦	王国之心Ⅱ、深渊传说

本期宝物

光荣抢钱计划又出新招！这次光荣又打起了武器的主意。这套《真·三国无双4 武器大全 vol.1 乱世黎明编》共有13件武器模型可供选择，此外还附送专用台座和人物卡片。目前只公开了12件武器，全部由金属制造。最长的方天画戟长约293mm，纱迦比了一下发现还是挺长的。这12件武器分别是：关羽的青龙偃月刀、夏侯元让的麒麟牙、典韦的牛头、许褚的蚩尤碎、貂蝉的丽玉锤、曹操的倚天剑、吕布的方天画戟、刘备的黄龙剑、孙坚的天狼剑、董卓的罗刹、张角的火神杖和黄盖的断河鞭+盾。



《真·三国无双4 武器大全 vol.1 乱世黎明编》预定于2006年2月下旬发售，售价为5250日元，看起来似乎还挺值的。其实一套中只会有10件武器，全是随机包装的，而且还有重复的可能。也就是说，只买一套是绝对凑不齐的……

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～53期、总第56～57期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第77～78期、总第80～92期、总第95期、总第105期、总第108期、总第117期、总第126～129期、总132～136期、总第139～141期、总第143～144期，定价9.8元；总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第137·138期、总第145·146期，定价19.6元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未接到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

最无奈的大奖得主

班里同学初见IDS的反应——

“新的文曲星？！”

“像素多少？有蓝牙吗？”

“一看就垃圾，和《魔兽》没法比！”

“送的？！狗屎运狗屎运狗屎运狗屎运……（无限循环）”

“能玩‘顶蘑菇’（《马里奥》）？好厉害！”

“小孩子的玩意儿，看我的‘好记星’！”

……地球真的是很危险，我还是回火星吧>_<

——140期IDS大奖得主周帆

某读者自己改编的故事……

D·S、雨滴和多边形被投入了监狱，三人都被判十五年徒刑。典狱长告诉他们各能要求一件东西陪他们度过这漫长的时光。

D·S说我要带上我的妻子，雨滴说给我一部电话，多边形拿出计算器运算后要了10960盒香烟。

十五年后，三人刑满释放。

D·S首先走出来，他带着妻子和十五个孩子；

等待雨滴的是一架直升机，她已成了亿万富翁；

最后，多边形哆嗦着走出来，用颤抖的声音问道：——

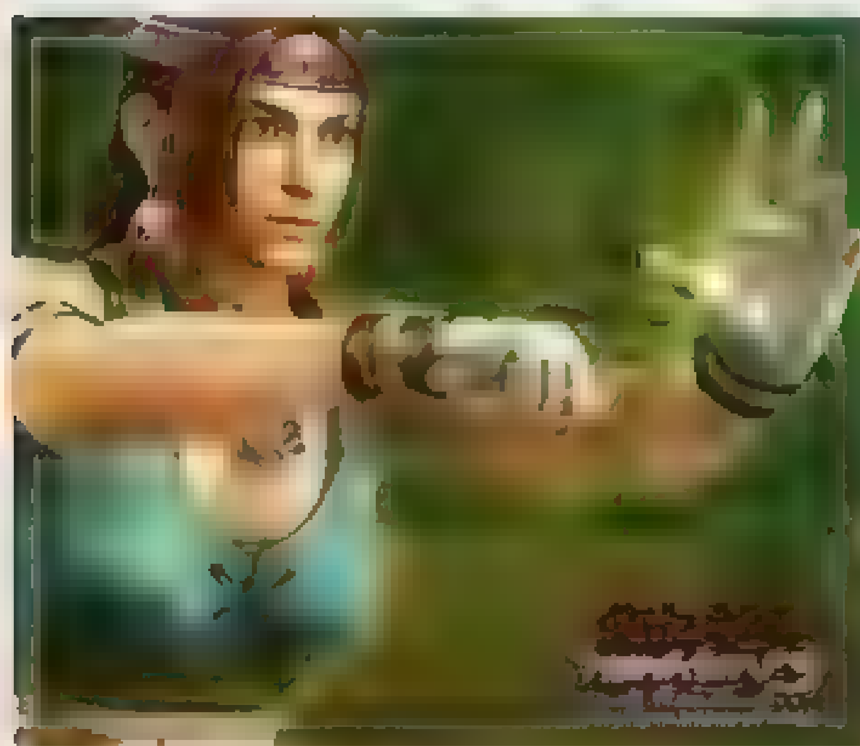
“……谁有火柴？”

——北京 赵宇

本[illegible]图推荐

早有传闻说《铁拳5 暗之复苏》会移植到PS2上，不过现在看来移植的希望不大。这也意味着我们中间的绝大部分人都将与它无缘。不过游戏玩不到，好图还是要存的。这次为大家准备了《铁拳5 暗之复苏》的12张壁纸，下载地址是：

http://vista.levelup.cn/originalftp/fangcun/pic/tk5dark.rar

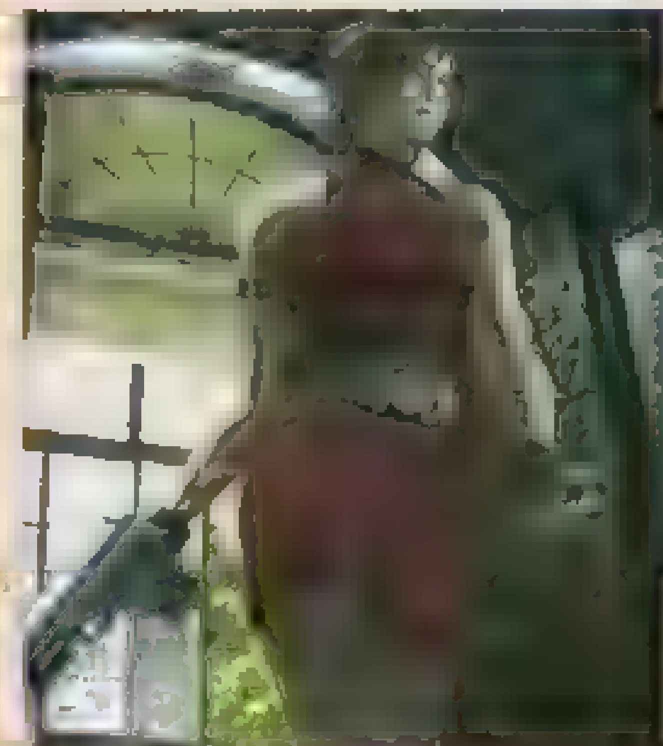




英国《神经学》杂志发表文章说女人总是在抱怨男人不愿意听她们说话，但是现在男人们有理由了。最新研究发现，对男性来说，听女性的声音比听男性的声音要困难。据英格兰北部谢菲尔德大学的研究人员发现男性大脑对男性声音和女性声音的反应存在着惊人差别，男性的大脑在处理女性声音时用到的是处理音乐的听觉区域，而处理男性声音的那部分大脑结构则简单得多。研究人员说：“由于男女声带喉部的大小和形状不同，加之女性声音天生拥有更强的音乐性，因此女性的声音其实比男性的声音更复杂，女性声音的音频结构比男性的更为多样。”

——觉得女解说员胡春的声音听不清的youken

《生化危机4》变态打法



最佳女角，舍我其谁！

山东 小黑：自从俺打出阿什莉的盔甲装之后，就多了个新的玩法。阿什莉的盔甲装刀枪不入、水火不侵，把她往人堆里一扔，就让敌人去骚扰吧。里昂可以躲到很远的地方去开狙击镜玩，一枪一个，真是有趣！

“汪达”与“巨像”

作者：笑炒油饭

编注：在这段故事中隐藏着近一百个游戏名，你能全部找出来么？

这是一段发生在混沌时代来自俄罗斯的爱情故事。也是一个超越善恶充满战栗危机的宿命传说。

汪达与巨像注定了他们的宿敌命运，犹如死或生无法相容。

汪达是一名迫于使命召唤为爱而战的怪物猎人，而巨像是能借用鬼魂力量的恶魔召唤师。

他们之间的决战虽然早已结束，但汪达那段勇者斗恶龙般的事迹，却成为了一个不灭的神话传说，流传至今……

那是一段孤岛惊魂般的心跳回忆。

那一天是寄生前夜，正值精灵的黄昏，很快就将进入召唤之夜。

汪达穿着一件胸前别了一块火焰之纹章的异度装甲，背上背着一把封印之剑，胯下骑着达比赛马，嘴里用时之笛吹着西风狂诗曲，冒着幻影沙尘，踩着圣魔之光石，沿着苍炎的轨迹，踏上了尼奥之路。

在走过了一条武刃街，翻跃过一座寂静岭，穿过一片长满莎木的风来之西林和开满彼岸花的约束之地后，汪达暂离爱马游过有红海之称的星之海洋，登上了冒险岛，终于来到了被称之为天外魔境的恶魔城。

汪达掏出超时空之钥，按下杀戮开关，打开了这扇天地之门。

刚踏进一间四周点满苍魔灯的死亡之屋，耳旁就传来了一阵犹如刺青之声的鬼泣。

一只口袋妖怪嘴里说着听不懂的牧场物语，手举荒野兵器就要朝汪达劈来。

汪达还没有回过神来，一个穿着一身罪恶装备，头上插着一朵摔跤玫瑰，嘴里啃着阿空卡瓜，怀中抱着一个极限沙滩排球的巨像，开着疯狂出租车，火爆狂飙般横冲直撞了过来，将来不及大逃亡的妖怪碾成了尸人。

一场梦幻模拟战随即展开，两人不宣而战。

巨像拔出背后的鬼眼狂刀，嘴里不停地念着暗黑的诅咒，出现了异色代码的身上发生了恶性变异，开始分裂细胞，不断地感染扩大，身体内的爆炎觉醒，迅速膨胀越变越大。

汪达身临矩阵，却毫无恐惧反应，缓缓的从背后抽出了他自已命名的天星宿命之剑。

这是霸天开拓史以来最惊心动魄的一场战斗，也是汪达为我们留下的一场最难忘的魔界战记……

经过了九十九夜的奋战，汪达终于爬上了巨像的胸膛，从腰间抽出了瓦里奥制造的最终兵器彼女。

已经被折腾得几乎崩溃的巨像如任天狗般气喘吁吁，胡言乱语着：“慢着，慢着，你还记得吗？我还请你吃过饭呢。”

汪达没有犹豫，借助光明力量，举起聚满灵魂能力升腾着烈火之炎的长剑，刺进了巨像的暗黑之心。

巨像如龙吼般一声血腥咆哮，发出了无罪的叹息，双眼流下了猩红之泪，嘴里默念着无辜者的悼词，身子撞倒了一座女神侧身像，重重地摔在了崩坏的苍蓝大地上……

天空蔚蓝依旧，一轮黄金太阳冉冉升起，光明之魂洒遍了天空、碧海、大地与被诅咒的公主。

一只零红蝶绕在踏上望乡路的汪达身旁盘旋飞舞。

汪达紧握着手中的荣誉勋章，嘴里轻轻哼着吟游者之歌，脸上露出了玻璃蔷薇般的微笑，但两眼却闪烁着光明之泪。

一切仿如多鲁亚加的噩梦。

应该都结束了吧？

但他并没有心情去渡魔法假日，也不愿向别人诉说他漂泊的故事。

他的心中只有那个被极度冰寒的石床侵蚀污染着躯体的少女。

他轻声低语着：“如果我的灵魂融入你的生命，能够唤醒沉睡的你，我愿为你而死。即使不能走到哪里都在一起，我仍然会为你祈祷、祝福，直到时间的尽头。只求你快些醒来，不要让我无尽的期盼变成最终幻想。”

汪达为我们谱写了一段感人肺腑、可歌可泣的英雄传说，一场泪水的传说，更是一个永恒传说！

他的名字将被人们永远铭记！他的事迹将载入暗黑编年史！

寒假万岁，游戏万岁！

——广东 广州 李士波

天凯风：我看了这么多期杂志发现，你们总是能把某些没有发售的新作称之为神作。等游戏一发售，果然就是神作(汗)。比如你们在第143期说《王国之心II》是宇宙第一神作，可那时候它还没发售啊，我很纳闷，你们难道真是所谓的神人吗？

这绝对是个误会啊。其实叫什么游戏为神作只是编辑们的个人爱好，而且神作这个词用多了也就贬值了。大家可千万不要学哦！(身后传来邪魔天使的叫声：“《女神侧神像》是本空间第一神作！”)

上海 俞丽娟：说起来，前段日子攻完《汪达与巨像》后，马不停蹄地又玩起《恶魔城 晓黑的诅咒》，在打第二个BOSS时，我爬上其背之后死抓着R1键不放，生怕被甩下来……看来这就叫后遗症吧。

嗯，确实是“游戏后遗症”的典型病例。譬如说我吧，前阵子玩《生化危机4》过头，每天早晨看见站在编辑部里睡眼惺忪地抱头揉着眼睛的阿迪，第一反应就是想上去一记飞脚。

To《波斯王子3 王者无双》：王子怒，战神狂，好似针尖对麦芒。众神助，时砂帮，天地英雄永无双。谁为虎，谁为狼，狼虎并行谁称王。

——大连 137XXXX1066

上海 136XXXX3239：近来发现雨滴对于解决家庭问题很有一套，看来编辑部没有女编不行，毕竟由打机引起的家庭问题还蛮多的。

照您这样说，我们这些当游戏编辑的，算是苦大仇深了？(寒)



天津 苦出身：2005年底初为人父，兴奋、激动并存着。但是游戏的时间在逐渐减少，这也是没办法的事情。永远支持UCG！

向这位昔日的见习爸爸、现在的正式爸爸致敬！P.S.您女儿比古惑狼还帅！



河南 无与伦比：最近我的朋友购入了一台PS2，他和我说他现在天天都能玩到晚上12点多。我想他家只有一台29寸的纯平，怎么可能天天玩，就反问道：“你家不就一台电视吗，你妈同意你独占你家电视？”我朋友说：“我才不用那个大的呢，我的屋子里有一台，最近刚买的，专用来玩游戏！”听朋友这么一说，我说：“这么爽，哪天我去你家玩！”“没问题！”

次日我到他家，一进他的卧室，我呆了：只见他的PS2上面摆放着一台7寸的黑白小电视，看到朋友那副快把电视吃了的样子，还在努力“三国无双”，我无语了。我用鄙视的眼神看着他，说了一句：“要我！”

其实你朋友也挺不容易的。当年我的DC也是接制转在老式彩电上玩的，那效果还不如黑白呢。你的这位朋友倒令我想起了我的一位朋友。当年他把我的DC借回去玩《恐龙危机》，刚玩了几分钟就卡关了。我说我不是把攻略也给你了么，怎么还卡啊！他说我卡在一开始那个按红黄蓝绿颜色排列的谜题上了，你来了就知道。我心想这人怎么这么笨啊，有攻略都搞不定。跑到他家一看，当场石化——他正在用一台黑白电视机玩。



湛江 苏航：最近发现编辑部内邪恶的感觉越来越重了。且不说“萝莉控”卡伦，“美女手办狂”十六夜，就连D·S都在寄语里明目张胆地说《第3次机战α》的“神雷”中缺少该系列战斗动画中的最高精髓，那不就是“×摇”吗？对于这种趋势啊，我真是……十分支持！希望邪恶大军能够继续扩大，那样一来黑暗的势力就又增强了，哈哈！

连这都被你看出来了……恕小的们有眼无珠，敢问您是哪里的最终BOSS？

我的书桌很简陋，因为它是一堆书堆成的……

我的书桌很珍贵，因为它是一堆UCG堆成的……

我的书桌很时尚，因为它能平均每月长高约一厘米……

——汕头 135XXXX8323



武安 李世卿：X360的相关企划我可是喜欢得不得了啊！尤其是里面介绍X360坏处的几个地方！更加使我这个没钱买X360的穷人坚定了不买的决心！

您若早生两年的话，一定是阿Q的结拜兄弟……

《游戏·人》邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：《游戏·人》第十辑(少量存货)、《游戏·人》第十二辑、《游戏·人》第十五辑，定价16元；《游戏光环系列DVD》第一辑、《游戏光环系列DVD》第三辑、《游戏光环系列DVD》第四辑、《游戏光环系列DVD》第五辑，定价9.8元；《游戏光环系列DVD》第九至十三辑，定价12元；《PS2专辑》Vol.3，定价24元；《火焰之纹章 完全事典II》，定价28元；《超级机器人系列 α完全档案》，定价28元；《机动战士高达SEED DESTINY完全事典》，定价28元；《钢之炼金术师世界全书》，定价28元；《机动战士高达SEED DESTINY世纪珍藏》，定价28元；《DOA幻彩绘本》已售完，不能邮购。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部(收)，邮编：730020。请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8674805，Email：gamers@263.net。



包头 朱琪：2006年1月A封面的小霞超萌！那白色的围巾，针织毛坎肩，再配上蓝天白云……刚买到这本书的晚上，我可是抱着它睡的。

居然能把书YY成抱枕……我怎么以前就没想到呢？！(作拍大腿状)

To《如龙》：拳如风，舞出漫天拳影！脚似剑，踏破万般无奈！人中龙，凛然正气天地存！情中义，义气冲天一马行！

——大连聋人游戏FAN：董浩



上海 非常蛋炒饭：D·S你好！嘿嘿，你好像过时了，你在上期“特别企划”火灾的避险指南中说错了。最新的研究表明，在火灾中应该用干毛巾捂住口鼻，因为干毛巾中含氧量要大于湿毛巾的含氧量，如果用湿毛巾的话很容易因为缺氧而导致窒息。不要给读者误导哦！

之所以要用湿毛巾，其实是因为湿毛巾可以防烟。不过准确地说，应该是用拧干了的湿毛巾，不然还没被烟熏死就已经被水呛死了。总之就是先弄湿毛巾再拧干就没错了。还有读者问没水怎么办，能不能用口水和尿来代替(汗)，专家的推荐答案是——用干毛巾！

本期最强来信

各位小编你们好！这是我第一次给你们写信，也是第一次与报刊媒体互动，因为我觉得这种行为是小女生才干的，怎是我等顶天立地的大男人所为！(D·S：您这第一句话就把90%来函的读者全得罪了……)

本人现在伟大的中国人民解放军武警部队！多么神圣、响亮、令人肃然起敬的名字啊！每次当我拿到UCG时，喜悦的心情溢于言表！那感情可以说是书在人在，书亡人亡！(D·S：兄台言重了……)

……(中略)

哦，还有自介！这是我的地址：湖南省**市武警支队 通信股 孙收(D·S：这个……大概是UCG史上最强的地址·署名了吧—v—b)

最后，电话是****—********。这可是热线，别说电话打不通哦！(D·S：草民不敢。)

合肥 138XXXX3938：在上一期中看到了"治愈系"一词，但至今不知其意，希望小编能解答这个比较白的问题。另外请问这是不是日语专有词？不知还有没有其他什么"系"？

请教邪魔天使后得到的非官方定义：治愈系就是让人看后/听后有缓解疲劳、抚慰心灵、感受温馨效果的东西。这个词的确是从日语里来的，像绿川光(流川枫的声优)就曾说他的声音是治愈系的。不知你有无这种感受呢？

爆竹声中辞旧岁，游戏迈向次世代。抬望眼，仰天长叹，壮怀激烈，微软索尼争锋芒！八千里路云和月，静观形势见沉浮！索尼之耻犹未雪，待时机，收拾旧计划，还击！

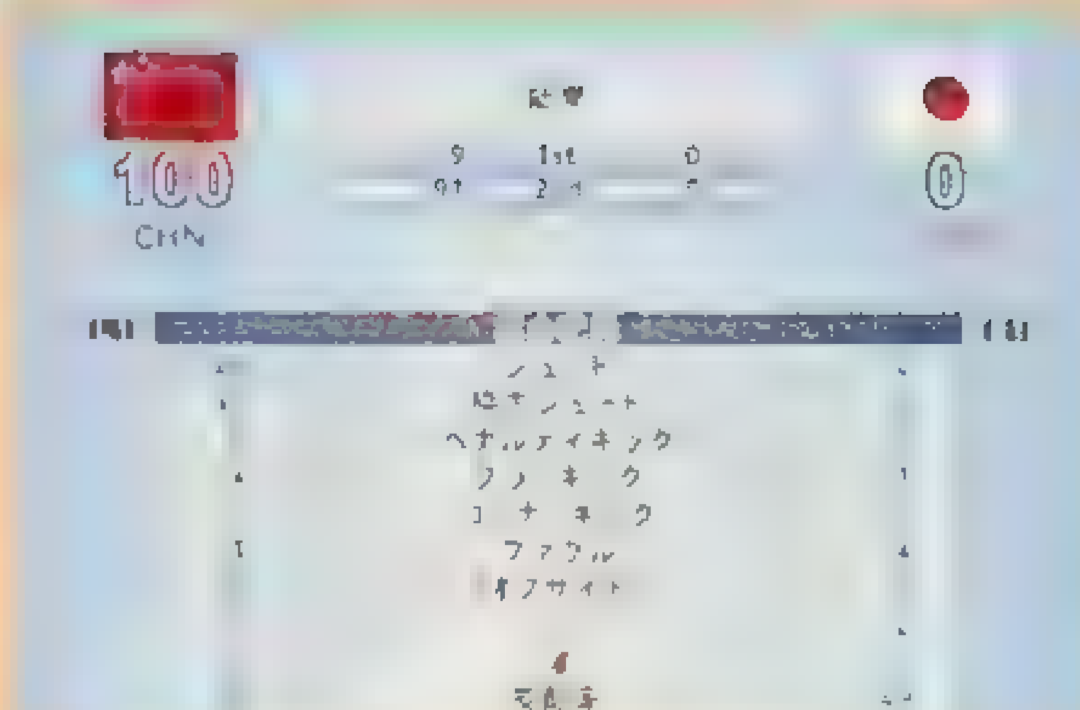
——大连铁人游戏FAN：董洁

北京 赵宇：那篇《恶魔城 暗黑的诅咒》的"神偷宝鉴"给我一同学带来了极大快感，他不无得意地一日三次发短信告诉我他用什么方法又偷到了什么东西……

您可得想着及时把这些"短信罪证"删除，快过年了，公安部门正严打呢，别闹出误会。

长沙 刘卓：吾自幼算卦精确无比，近日算了一卦，得知纱迦与D·S近日将会有血光之灾，吾为你们深忧，若想免灾，必去财。问吾如何去财免灾焉？答曰：邮一NDS即可免汝灾！

兄台此言甚是！乍受此等大恩大德，吾与纱迦皆感激涕零、不知所云，恨不能倾家荡产以报之！NDS一台实不为过！无奈汝之地址模糊难辨，还望再度见赐，待得通讯地址朗然在目，NDS定当立时献于贵府，再拜叩首！(转身)我说纱迦，长沙的治安举报电话区号多少？



南通 王克凡：昨天我的高中同学来我家玩PS2，还带了个日本同学来，于是我毅然决然地2：0将其击败，也算是为国争光吧！

哇，这位朋友你实在是太过分了！(暗中翘大拇指：好兄弟！)人家怎么说也是个国际友人，好歹给留个面子嘛。何况，若说到"为国争光"，怎么也得踢出个这种分数才行是不是？

广州 张奕：看了1月A封面后感触颇深……我几年前收藏过一张霞的泳装海报，在学校中几番遭抢，都给我力挽狂澜地保住了，然而最后终于被一位强势同学夺我之美。心伤、心痛、无奈……刚准备找时间向他要回，谁知一星期后班会上班主任说："我们班有位同学在墙上贴海报，被学校领导当场抓到——而且还是我校开校以来抓到的第一张黄色海报！"听到这话我心都碎了，难道美丽也有罪吗？我命苦的霞……

……您那里是少林寺罗汉堂还是肖申克监狱？(寒)不过塞翁失马焉知非福，看来那夺人之美的损友这下就算不被乱刀凌迟，满寝抄斩也是跑不了的——这些定时炸弹以前可都是你在背着的呢。－ －+

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑(少量存货)、《掌机王SP》第12～20辑(第18辑少量存货)、《掌机王SP》第22～28辑、《掌机王SP》第30～32辑。每辑定价均为12元。《PSP专辑》，定价24元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收) 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

希望我永远也用不到第144期的"特别企划"。

——来自众多读者的心声

北京 138xxxx9096：某日我在玩《任天狗》时，忽然想到：做男人千万不能做Luigi这样的男人！整天活在哥哥Mario的阴影下不说，光是他脑袋上的那顶绿帽子就已经够……(也不知道是不是哥哥的Mario趁弟弟还不懂事的时候就忽悠他戴上的。)不知身为男子汉大丈夫的小编们是否同意？

你的分析我们不同意，但如果你说你想象力很丰富我们一致赞成！

PS3?!

某日，陪GF逛街，当走到一间名牌服装店的时候，我不耐烦地向四周看了看，刹那间几个鲜红的大字映入眼帘——"PS3现已到货，特价3500元！"就在不远处的电玩店招牌上面，不禁让我吓了一跳。带着种种疑问，我来到了这家店，里面的人还真不少呢，大概都是来抢购的吧。只见店里的BOSS是个意气风发的40多岁欧吉桑，一看就知道是个补品症候群。

"欢迎光临。"

"听说你们这里有卖PS3，让我看看行吗？我想买一台。"

"是呀！是呀！前几天才到的，我拿出来给你看看吧！"

我开始有点半信半疑了，当他拿出来的时候，我呆住了，这不就是真正的PS3吗！

"嗯！真是不错！我可以试机吗？"

"可以，你要试什么游戏呢？"

"既然是PS3，那当然要试PS3的游戏了，要不怎么看得出效果来呢？"

那老板愣住了，许久之后，他回答了我一句惊天地、泣鬼神的话，一语便道破了天机。

"PS3才出炉不久，还没来得及出游戏，不过它兼容PS2的游戏，可以先试一试。"

天啊……这事太蹊跷了，我随口说了个游戏，想试过以后借机撤退，便装了个样子玩了两下。玩着玩着，我又迷茫了起来。

我问他："不是说PS3有无线的手柄吗？怎么这个是有线的？"

"无线手柄造价太高，一般玩家消费不起，所以先卖有线的，适应适应之后再说。"

我当场石化，这不明摆着是PS2换了个PS3的壳吗！向中国D版商那几近完美的COPY能力致敬。细算一下，一台PS2原价1500，换个壳，他卖3500元，至少赚了1000元！

一个月以后我再回到这里时，这家店已经关门了。可能是老板骗够了钱闪人了吧！一想到可能还会有很多人被骗，就借此机会把这件事告诉你们，请大力宣传，以免再有人受骗上当。

——开封 郭震

感谢这位读者的提醒！不过我想信我《掌机实用技术》武装起来的我们是不会上这种当的！

下期预告

春节游戏补完计划

攻略研究一期赶上



特企特稿精彩纷呈 年前储备年后推出

Gamehal

我们编辑部里有一个共同的口号——努力工作，拼命玩！

小编寄语



[illegible]

☆回家了回家了！终于又可以吃到阔别一年之久的顶好牛肉粉了！这次回家依然全靠多边形同学帮忙弄到火车票，在此对他表示由衷的感谢！

☆最近编辑部所在的城市气温突然升高，一时间仿佛又回到了夏末。一想到家乡那超低的气温（相对而言），身上就不禁发抖。只求别一回家就感冒了。

☆按照惯例，每年春节走访亲戚之际，都要在终身大事这一环节上被长辈们"严刑逼供"。不过今年看来是可以顺利挺过去了。耶！

☆祝所有《游戏机实用技术》的读者春节快乐！

阿修罗



▲KING| KING| KING GAINER|



随着合刊工作的结束，阿修罗2005年度的工作才算正式完毕。2005年是忙碌的一年、充实的一年、幸福的一年。相信2006年会有更多新的惊喜、新的变化，想到此心中不免一阵激动！只说一句：我爱游戏！

《TURN A GUNDAM》的小说买来快两年了，进度始终停留在55%，不知道寒假这几天能否将其搞定呢？以后有时间的话，说不定会摘抄几段放到博客上和大家分享一下的。

去年寒假去北京转了一圈，结果只在家里待了三天。今年总算有时间可以和二老多聚几天了。老哥和准嫂子也会回家，今年还真是一个团圆年呢！

沙罗



■在这期合刊完成之后，沙罗将正式离开UCG这个工作了数年的地方。离开的原因其实非常简单，自己的年龄已经快到了赴日留学的年龄上限，如果今年再不作出决定的话，以后恐怕就没有机会了。虽然现在还不知道能否成功（等待通知中……T_T），不过个人对这一决定并没有后悔。沙罗自认自己是一个待不住、成长也慢的人。换个环境，多受些挫折，人才能更快地成长起来。不过这并不是说沙罗就永远离开了，指不定什么时候，我还会为UCG再提供些文章稿件哦。

■春节回家，欠了数年的游戏终于可以一口气通关了（\万_岁/）。比如说《仙乐传说》、《荒野兵器F》等等……这些都是2003年购买的，至今游戏时间却不超过10小时。不知道大家还有没有印象……另外还有加起来上千小时的电影动画未看……不知道补完这些以后，是不是2006年都该结束了。

■春节了！祝大家新年快乐，万事如意！

胜负师



Ⅰ当大家看到合刊时，小编们都已经回家过年了。而胜负师可能正在逛老家附近的书报亭，看新一期的UCG到了没有。这种感觉对于我来说应该会很有趣吧。

Ⅱ 2005年胜负师印象最深的十部电影分别是《罪恶之城》、《世界大战》、《最后的剪辑》、《最终幻想VII 再临之子》、《超级无敌掌门狗 人兔的诅咒》、《僵尸新娘》、《撞车》、《战争之王》、《冬荫功》以及《黑社会》。入选理由我会在个人博客"胜负未分"(blog.levelup.cn)上写明。至于《金刚》，因为是2006年观看的，所以未能入选。



▲去年就想把小编形象改成这样了，这次总算"得得得偿所望"！

Ⅲ相对论说：如果人的心情愉快，那就会觉得时间过得很快。胜负师之所以觉得2005年过得这么快，应该要感谢一个时常陪伴着我的人。（学谢唐僧的样子伸出三根手指）

Ⅳ健康小贴士：糯米味甘性温，有御寒及温补脾胃之功效，最适合在冬天食用。对气虚、腹泻、倦怠、乏力、胃部隐痛等症状也有很好的治疗效果。但由于糯米粘滞、难于消化，所以吃时一定要注意适量，儿童最好不要食用。

十六夜



★经过一个多礼拜的"垂死挣扎"，十六夜的感冒终于好了，现在又可以活蹦乱跳地与朋友抬杠了。经过这次相信自己的抗病等级又提升了不少，不过能够逼得十六夜吃药，这病毒也确实有本事，这里提醒大家"有什么别有病"。

★做完这期杂志，就可以回家过节了，到时候一定要去逛庙会。说来也是有趣，以前完全不觉得庙会有什么意思，但现在第一个想到的就是它，这应该就是所谓的"想家"吧……



▲即使放大了比例，表情的刻画依然出色。

★海洋堂确实大手笔，售价高达99万9999日元的大比例"女神三重奏"着实让十六夜产生了不少怨念，随即回去将之前收的那套小比例"女神三重奏"拿出来欣赏了半天，也算是一种心理安慰吧。

★最后祝大家春节快乐，我们狗年再见。

D·S



〓嗯，做了一年的游戏盘点，顺便也在这里给自己的年度生活盘点一下吧。

〓2005年度最美好的事情：养了一只雪白的小猫咪，左耳朵上有一块可爱的小黑斑*^^*

〓2005年度最艰难的经历：上半年里遇到了毁灭性的感情危机，而下半年里则遇到了有生以来最严峻的经济危机。

〓2005年度最常用的口头禅：告诉我他的姓名和社保号码。（语自安吉莉娜·茱丽——《史密斯夫妇》）

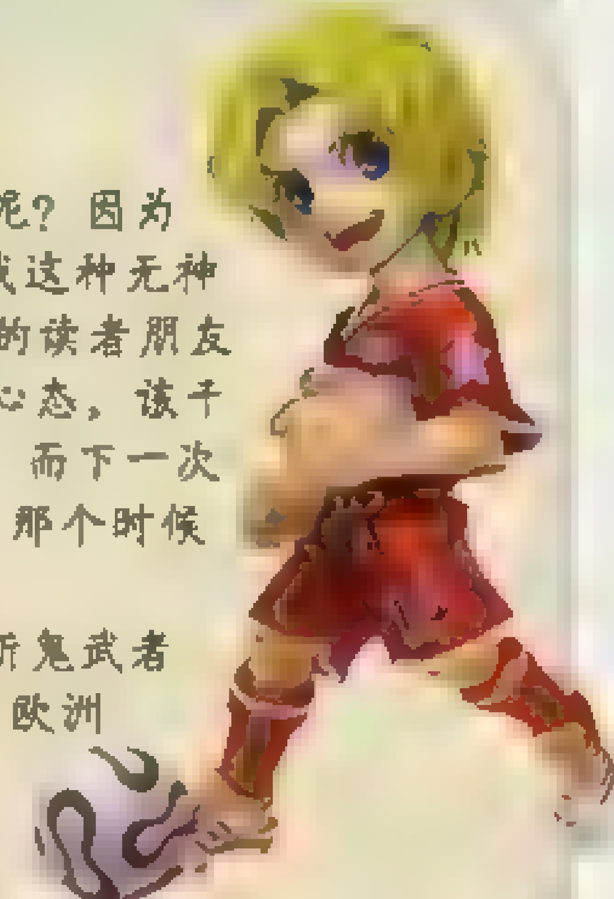
〓2005年度印象最深刻的读者来信："D·S上电视了！（我又喜又惊，正百思不得其解间）——在某电视节目中看到了一台显示器上贴着D·S的随意贴……" ——b



▲2005年度最难忘的UCG团体活动，"《德比赛马》真人版"。

〓2005年度最深的感悟：这一年来发生了很多事情——既被人伤害过，又伤害了别人。伤害过我的人，我已一笑置之，从此以后大家只是擦肩而过的陌生人；被我伤害的人，或许我永远也无法奢求到你的原谅，但仍然请你相信——在我的心目中，你的位置永远是独一无二的。

阿迪



1.这是我人生中的第一个本命年，为什么这么说呢？因为12年前，我还压根儿不知道有本命年这么回事。对于我这种无神论者来说，本命年是百无禁忌的。希望各位狗年出生的读者朋友不要抱着那些无谓的"宁可信其有，不可信其无"的心态，该干什么还干什么，为自己的本命年留下一个愉快的回忆。而下一次的本命年就是36岁的时候了，那个时候我又会在哪里呢？



▲每个人都有终将告别的时刻　我但求自己能做到问心无愧。

2.《鬼泣3 Special》、《新鬼武者 幻梦之晓》、《创造职业球会 欧洲冠军杯》、《女神侧身像 西尔梅妲》、《FIFA街头足球2》、《战国BASARA 2》，2006年的寒假与春天对于每一位游戏玩家来说，都是美好灿烂的。阿迪最期待的是《创造职业球会 欧洲冠军杯》和《女神侧身像 西尔梅妲》，其中罗伯特·巴乔作为《创造球会》十周年作品的形象代言人，让人不禁激动万分。美好的事物都有其共通之处，巴乔超凡细腻的球感与《创造球会》绝佳上乘的素质完美地结合在了一起。

★世界杯，未战心先动。2006，这将是充满激情和回味无穷的一年。



猫太

◎先给大家拜个早年，祝大家狗年有狗福，狗狗日上。

◎明年一开始就得过穷年——《索尼克滑板》、《怪物猎人2 dos》、《幻想水浒传V》。后两款游戏还有非常吸引人的限定版，完蛋啦！

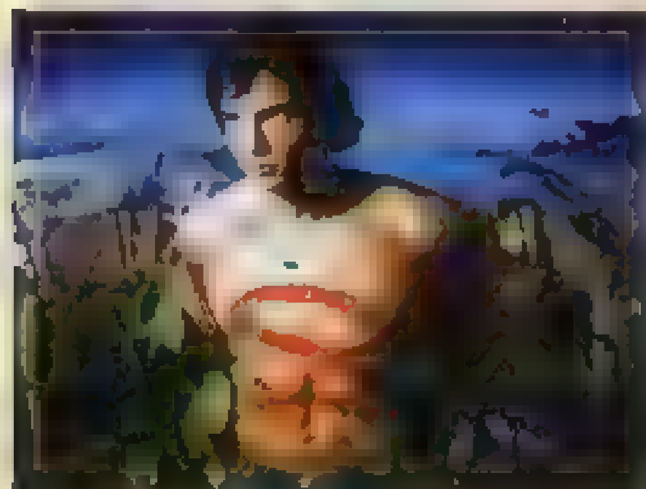
◎总结2005的动画生涯：除了《火影忍者》和《阴阳大战记》外几乎就没怎么看过动画了，看来明年要多寻觅几部新动画看了，不然现在的《火影忍者》动画这种瞎编的剧情怎么忍受得了……

◎《王国之心II》的主线剧情实在太撼动人心了，(o>_<o)想不到这次的系统和剧情都制作得那么出色，尤其是打BOSS战的爽快感，已经超越了不少动作游戏。

◎2006!Let's make it an exciting year!

墨夜

★由于赶稿的关系没能到电影院看《金刚》，觉得十分可惜，因而发短信约某人在截稿后一起去看，结果对方的回答是："《金刚》是什么？港片吗？"……整天看港剧和韩剧的女生想象力真丰富啊—_—+



▲没有内裤外穿的超人就不是真正的超人。



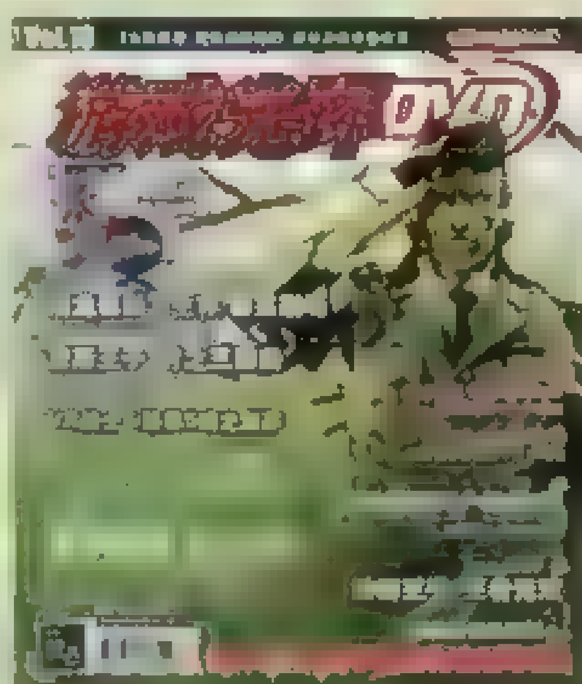
★过年回家是件好事，不过花费实在太大，往返的机票加上各种压岁钱和娱乐及购物费用足以让干瘪的钱包完全掏空了。真是怀念有压岁钱拿的春节啊！

★最近正在从第一季开始看《超人前传》，整体感觉还算不错，不过总觉得不在天上飞的超人就无法让人找到熟悉的感觉。希望今年的《超人归来》能够带来惊喜。

GOUKI

◆身穿06世界杯版阿根廷球衣给大家拜年了！Gouki新的形象和本人更加接近，如果你在大街上看到一个这么打扮的人，很有可能就是我……

◆终于看了《金刚》！为什么说是"终于"？除了长久以来的期待之外，观影的历程也可以说是"一波三折"（具体详情请参看我的或者多边形的BLOG）。而电影本身的优秀程度也是……无法用语言形容，推荐大家去电影院观赏！DVD绝不能体验其震撼效果！



◆《游戏光环DVD》第13辑已经上市，从内文到DVD影像的内容策划比起前几期来说都更显得成熟。"游戏平面广告欣赏"版块有了些许调整，收录的广告数量更多；"情报中心"针对近期业界值得关注的消息进行了全面的整合；DVD部分"劲作特搜队"终于复活，以X360游戏为主打，用DVD来表现次世代的游戏才是王道！向大家诚意推荐！

◆春节要到了，祝大家红包多多，身体健康，心想事成！

邪魔天使



◆虽然已经有所准备，但在看完《金刚》后鼻子还是酸酸的。已经很久没有哪部片子能让我如此感动的了，金刚与女主角安一起看日落的那个镜头绝对可以载入电影史册。

◆《极道鲜师1+2》又让我回到了快乐的学生时代。其实回想起来，以前我有时也让老师头疼不已呢。当然，学习还是不让人操心的。这也许是我以前能够自由玩游戏的最大资本了吧。(^_^)

◆血精灵、血精灵，等得花儿都快谢了，貌似今年冬天才会加入，默。(—_—)

◆其实现在蛮怕过年的，因为过一年就老一岁，啊，那花儿一样的年纪就这样过去了。不过虽然岁月蹉跎，但青春永在！嗯，耶！

▲《王的男人》，今年让我最惊喜的电影。

多边形

〇不知不觉又过年了（我为什么要说又？），当大家拿到这本合刊的时候，众小编已经回到了各自的家中，与自己的家人一起享受着这一年来难得的相聚时光。在此除了照例恭祝各位读者大人春节愉快、阖家幸福的时候，更为那些与我们一样为了自己的理想而长年奔波在外的"打工仔"们送上多一分的祝福！



▲哆啦A梦新年第一部大长篇啊！好想第一时间去观赏(>"<)

△《金刚》啊！真的不用言语去形容了，那都太多余太多余，大家一定要买票去电影院观赏哦！同时也请顺便访问一下我和GOUKI的BLOG(*^_^*)。另外，1月25日的《霍元甲》也应该去支持一下，大过年的时候看一部这样充满中华男儿热血豪情的电影应该会很让人爽快吧！

□正如泰坦所言，过年的时候在大部分时间里其实是有些很无聊的，做着相同的事，说着相同的话，吃着相同的饭……好吧，我又在抱怨了……如果可能的话，我想明年换个法子过年……嗯嗯，其实回家要做的事情还有好多啊！(>"<)

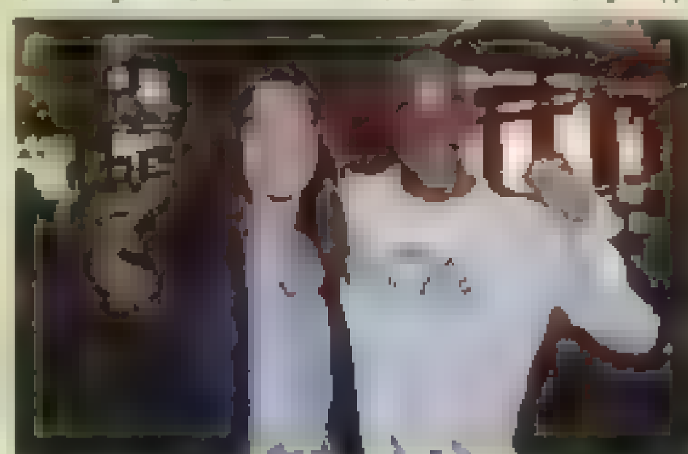
×2006年让人期待的事情也有好多啊！世界杯、E3、TGS、PS3、Vista……当然，还有你，是的，就是你，年末的最大惊喜，让我先给你一些祝福，再给你一些关心，希望你在新年里能够天天开心（不要再哭鼻子了哦）^_^

泰坦



◇《金刚》是一部一定要在电影院里看的电影。2006年已经过去了十几天，这些天里给我印象最深的无疑是这部电影。推荐各位过年的时候一定要去看一看（^—^）。

◇我其实不喜欢放假，更不愿意回家。那是一种象征意义的孝顺，陪父母一起过春节……可更多的时候还是孤独、沉默和无所适从。乡下寄身了我十几年的时光，我很不成器地在家里长大，父母三天两头吵一架，有时为了工资奖金，有时为了某个领导，有时为了我的劣行，有时为了家务活儿……现在我和弟弟回家过年，他们努力营造一种气氛，说两句平时绝不可能说的冷笑话，包一包饺子，炒几盘菜，母亲起身收拾锅碗瓢盆，父亲喝个半醉，弟弟约邻家女孩出去看电影，我上上网玩玩游戏。我已经可以预见这个春节的全部景致。窝在家里太无聊，出来工作究竟有什么意义呢？我越来越说不清楚了。人这一辈子，可能总有些游戏会摆在你眼前，你总要去玩其中的一个，而大是大非，都是上天注定好的。



▲Tell me what we got, tell me it's a lot, tell me it's the real thing...

◇罗嗦了这么多，是把大家当朋友才说的。祝各位新年快乐，未来一帆风顺。

[illegible]



※ 王力宏出了新专辑《盖世英雄》，各界口碑都还不错。里面的《花田错》尤其不错，虽然曲风有点像《心中的日月》，但仔细听下来又有新的韵味。

※ 隔壁的公司里养了很多狗狗，主人经常把它们带到办公室，其中一只估计才两个月大，主人一只手就可以把它托住，这小家伙毛茸茸的实在很可爱。可惜遇到它的机会实在太少，通常情况下面遇到的都是一只很温顺的沙皮狗。(><)

※ 年度推荐日剧——《Anego 大姐头》！虽然故事有点俗套，但是仔细看下来每集都有很多值得回味的东西，特别是大姐头最后的选择。另外，这部日剧在2005年末还推出了特别1小时SP，千万不要错过啊！

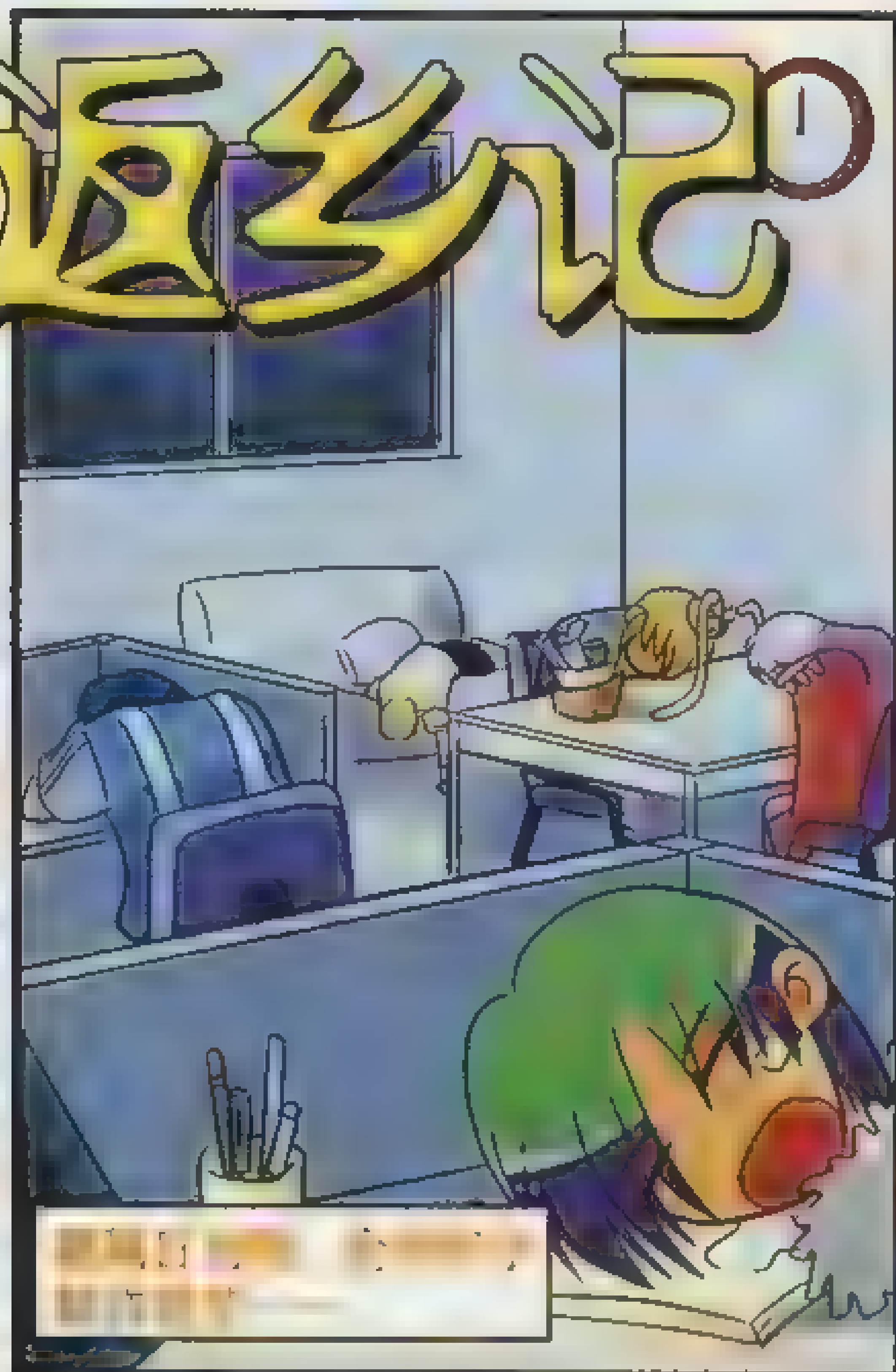
卡伦

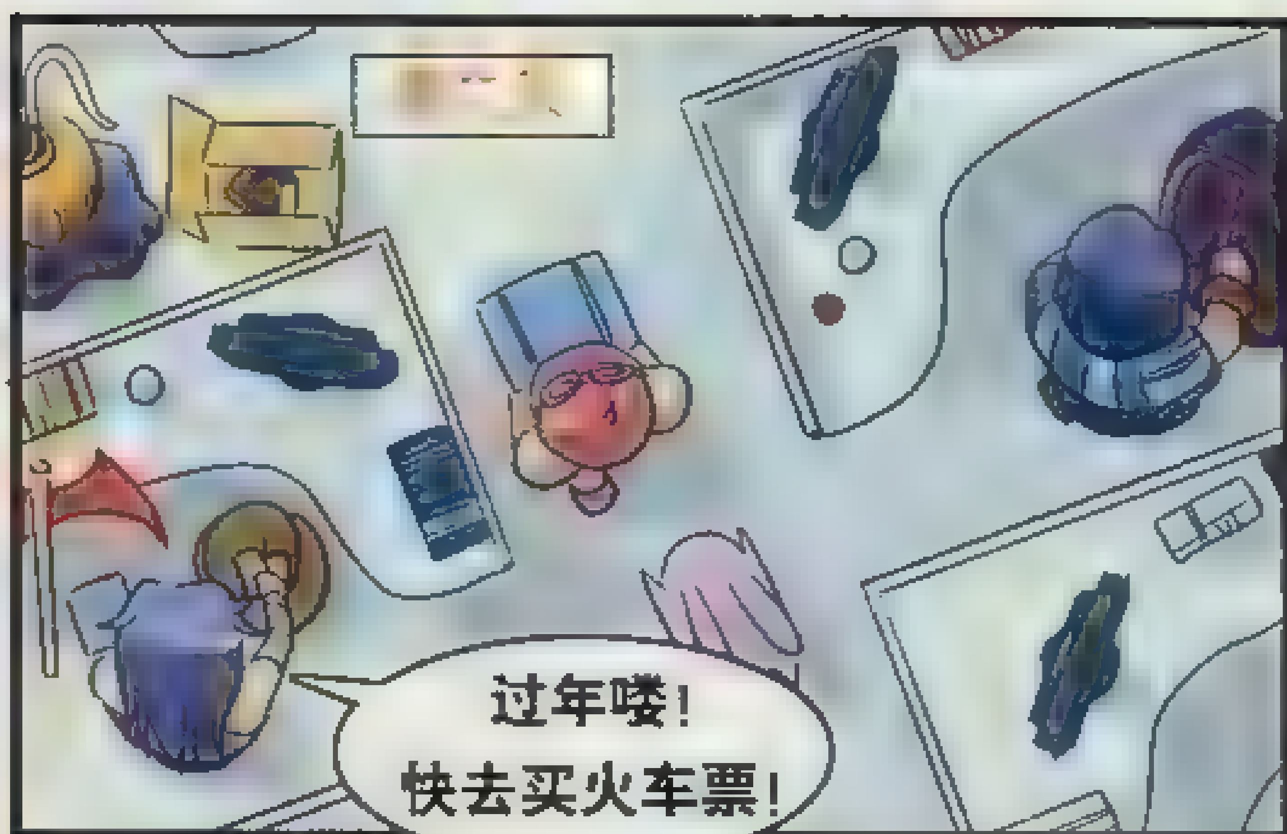


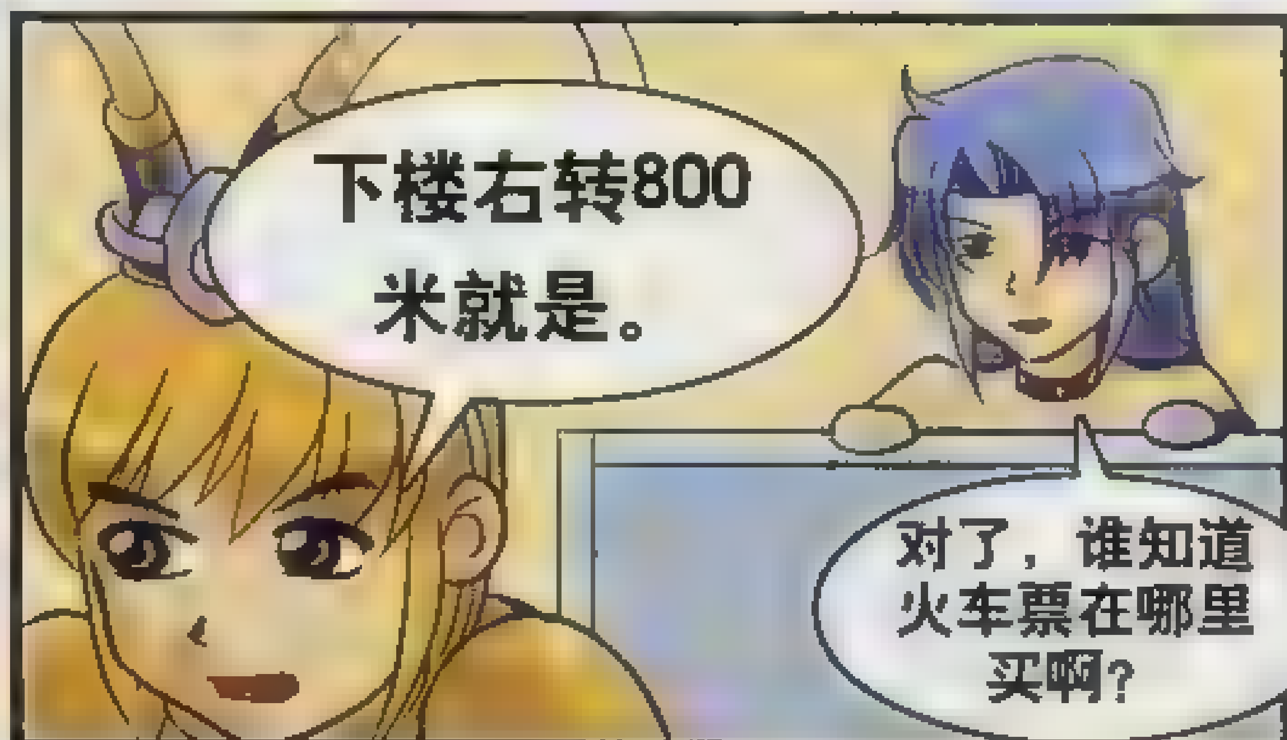
★呼呼，又到了一年放假的时候，但每到这时候我就会心生愤愤不平之情。为什么我买的机票只有七点五折，而别人甚至可以买到四折的机票呢？唉，小地方就是倒霉呀……

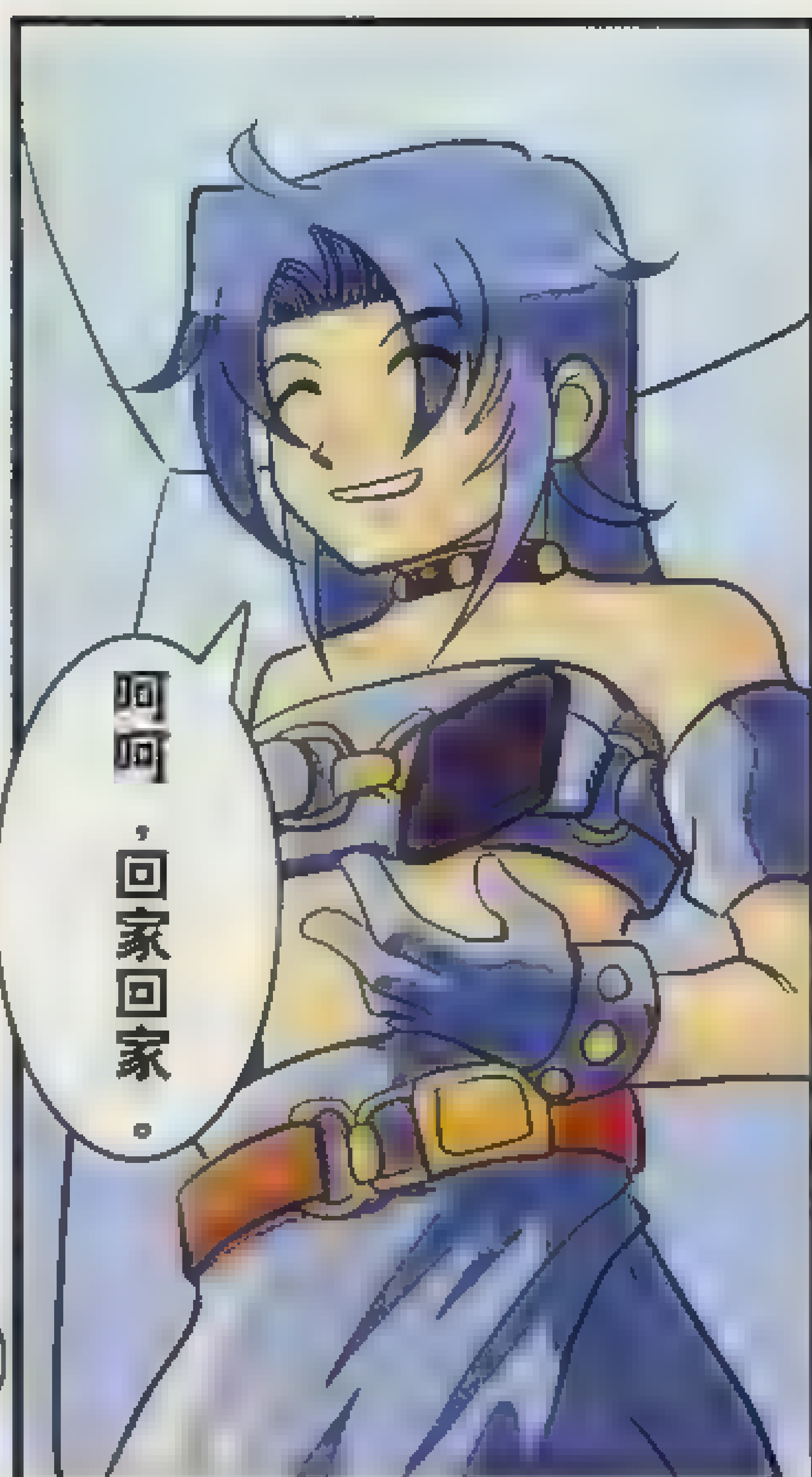
●2006年，世界杯之年！可是……每当想起世界杯时我就会想起1990年自己首次看世界杯的时候。一晃眼，十六年就这么过去了……可恶！又老了一岁……

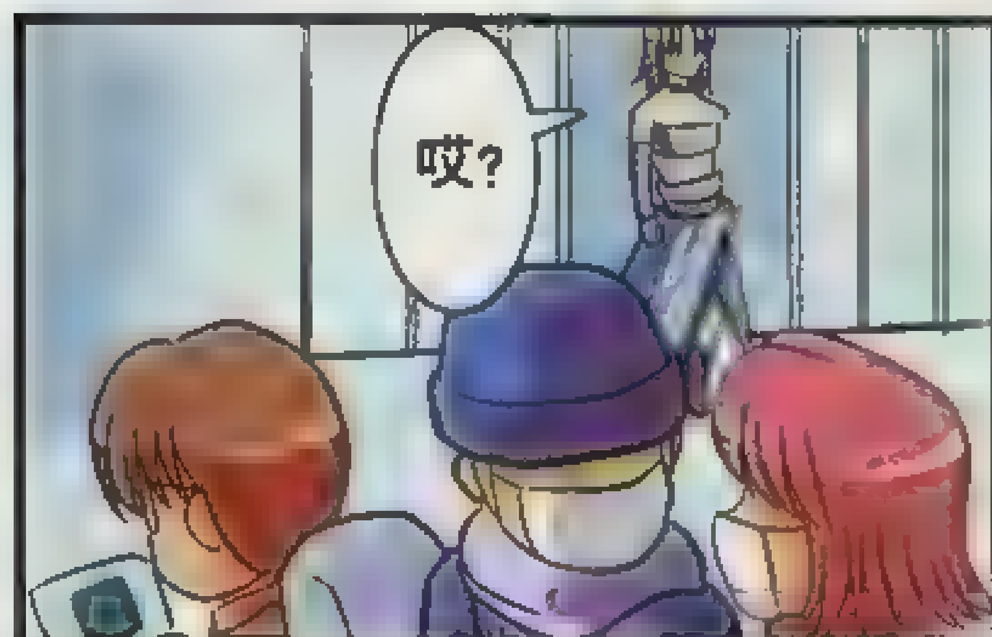
■每年年初的时候，我总会对自己这一年规划一个新的目标。从整体上来看的话，2005年已经算是超额完成目标了，不过这也就意味着2006年将更为艰难，毕竟目标更高了……还是那句话，埋怨是没有任何用处的，机会无时无刻不在，但它不会自己拿到你面前。不想着去努力寻找机会改变自己的命运，而是整天在那里怨天尤人，那样的话也太没意思了吧。

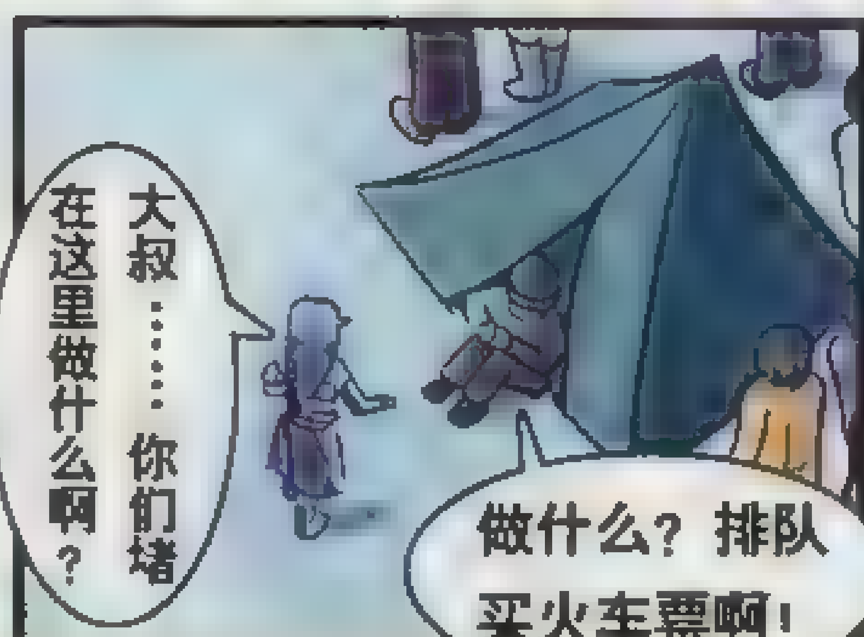

返乡记①

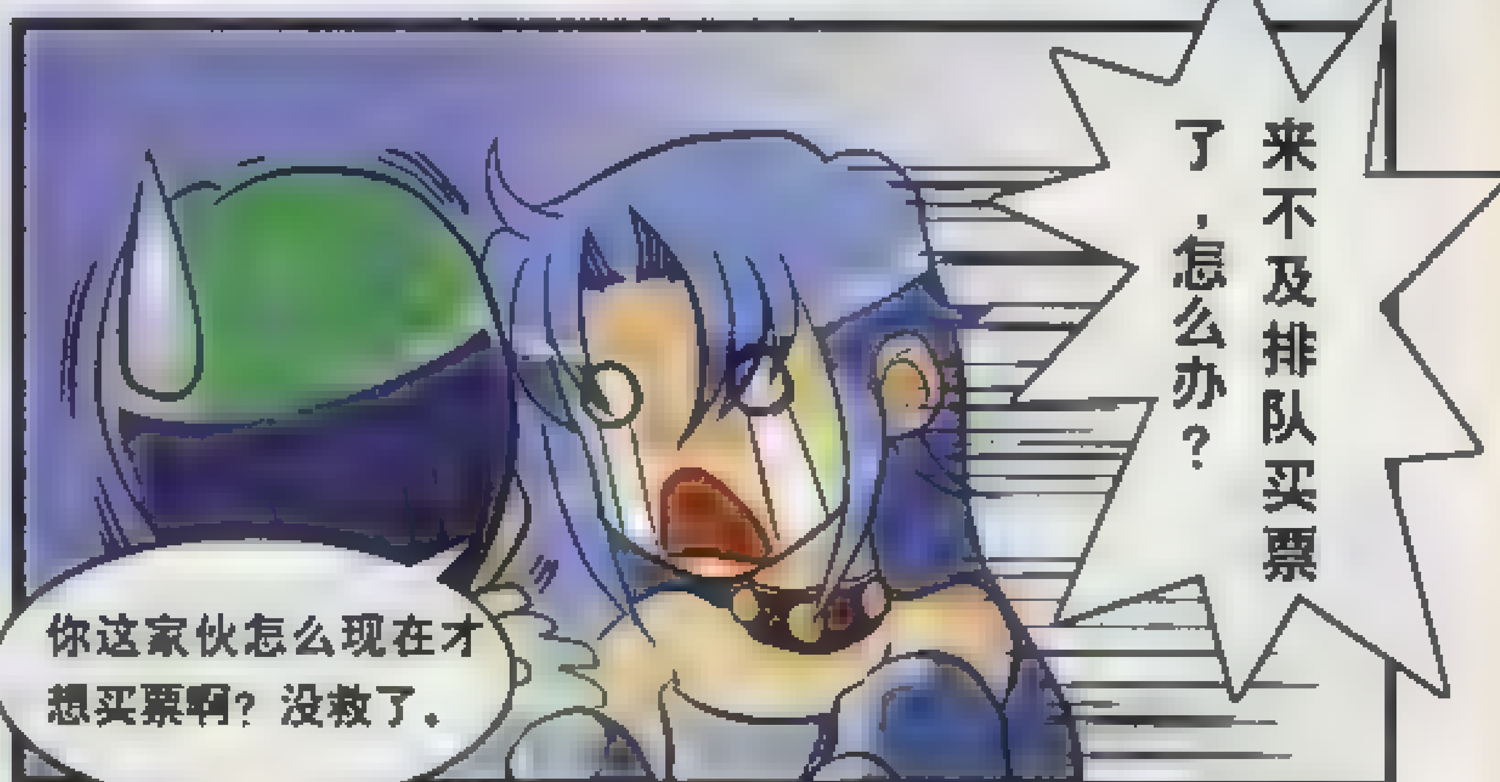

过年喽！
快去买火车票！

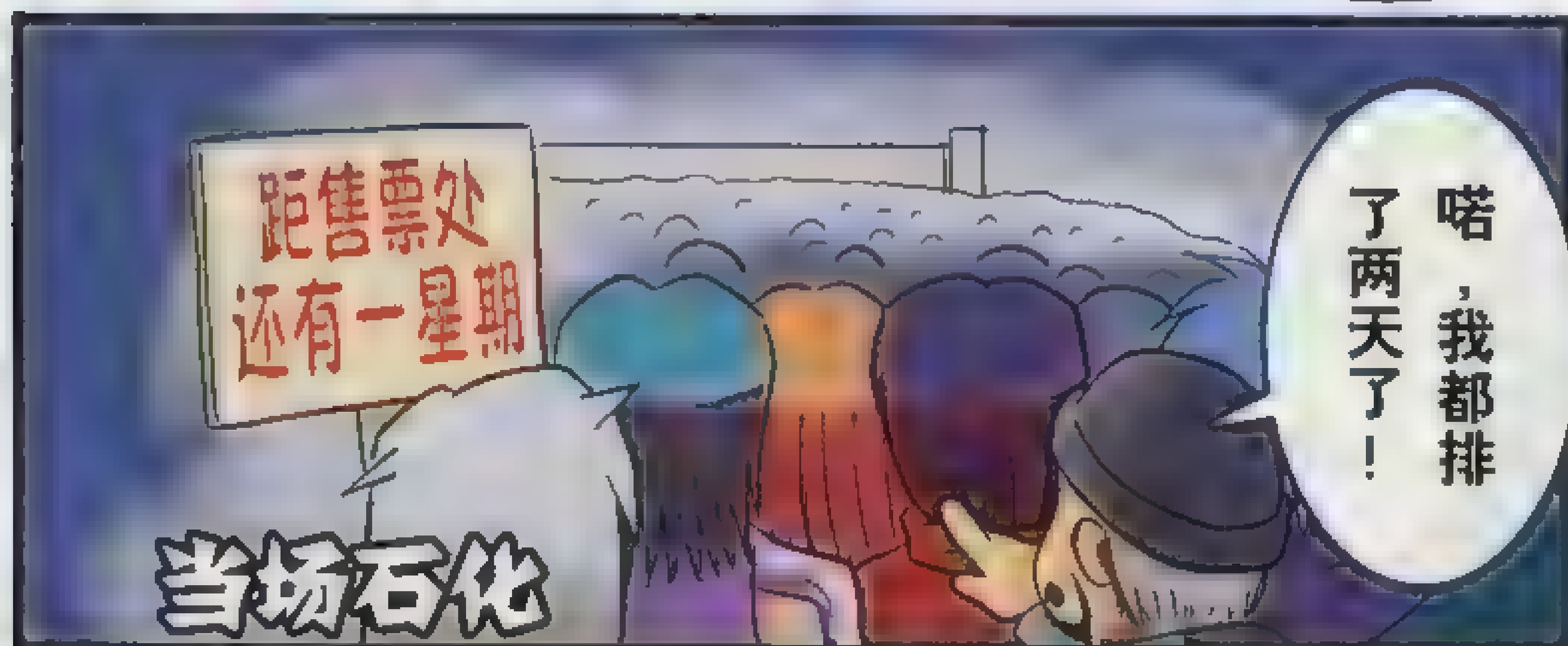

对了，谁知道火车票在哪里买啊？
下楼右转800米就是。

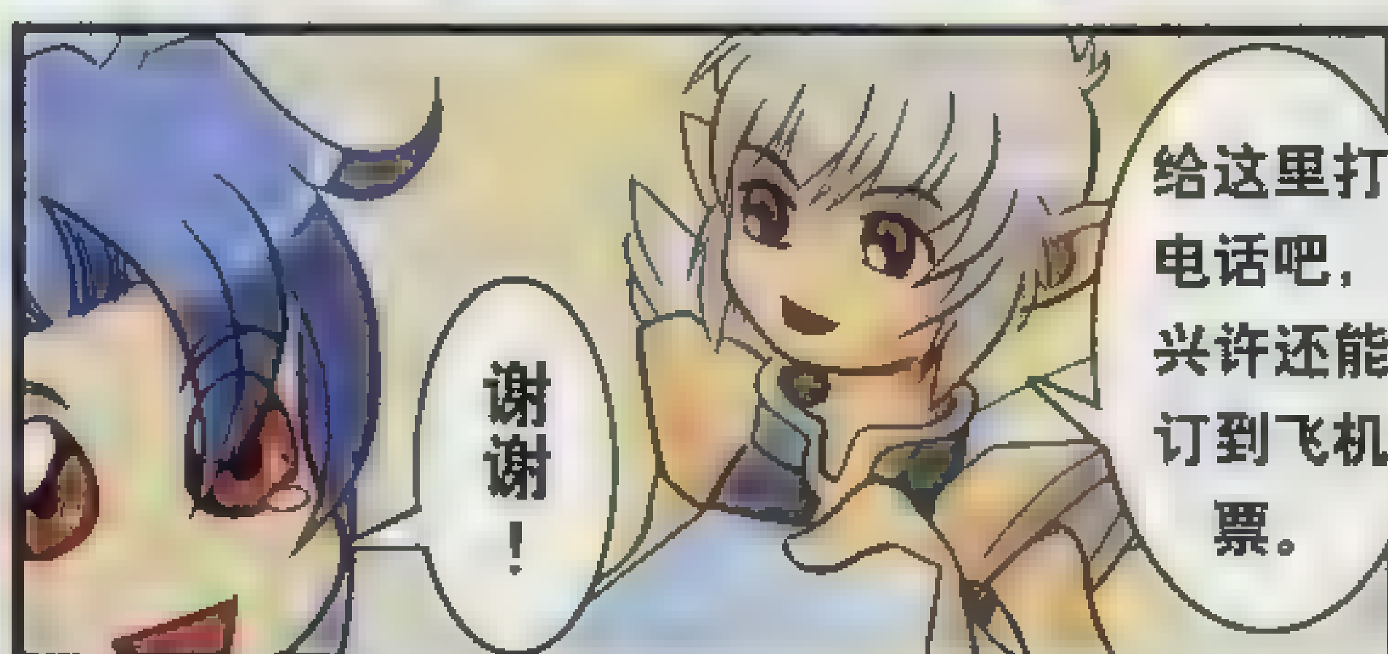

呵呵，回家回家。


哎？


大叔……你们堵在这里做什么啊？
做什么？排队买火车票啊！

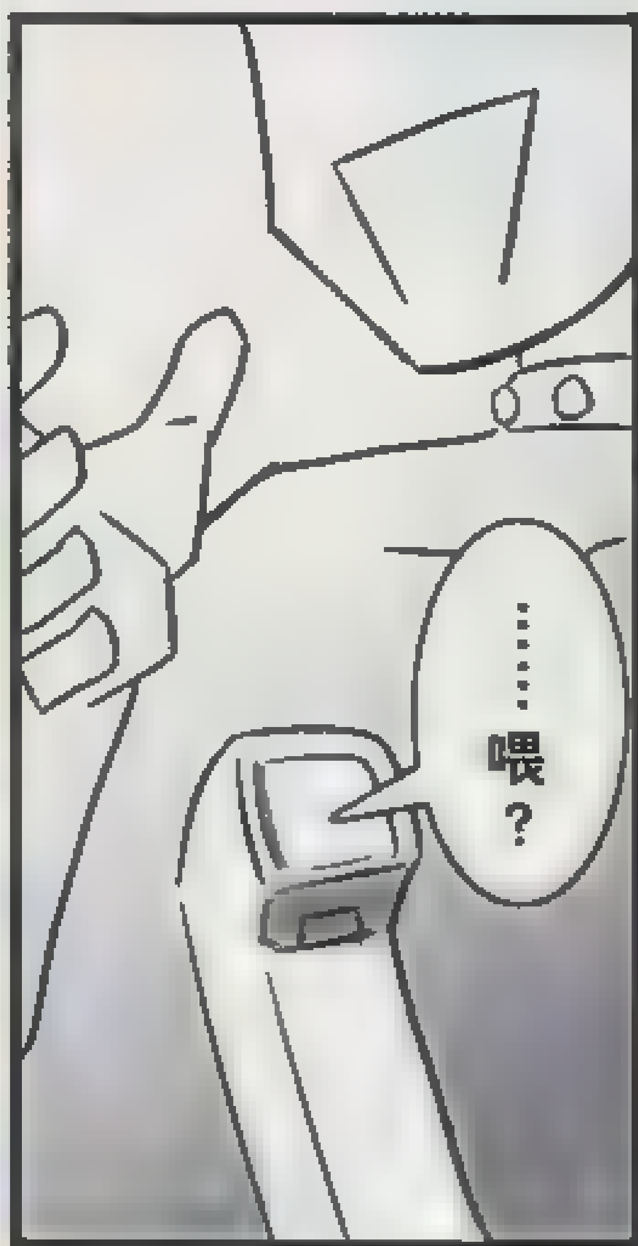

来不及排队买票了，怎么办？
你这家伙怎么现在才想买票啊？没救了。


距售票处还有一星期
喏，我都排了两天了！
当场石化


给这里打电话吧，兴许还能订到飞机票。
谢谢！

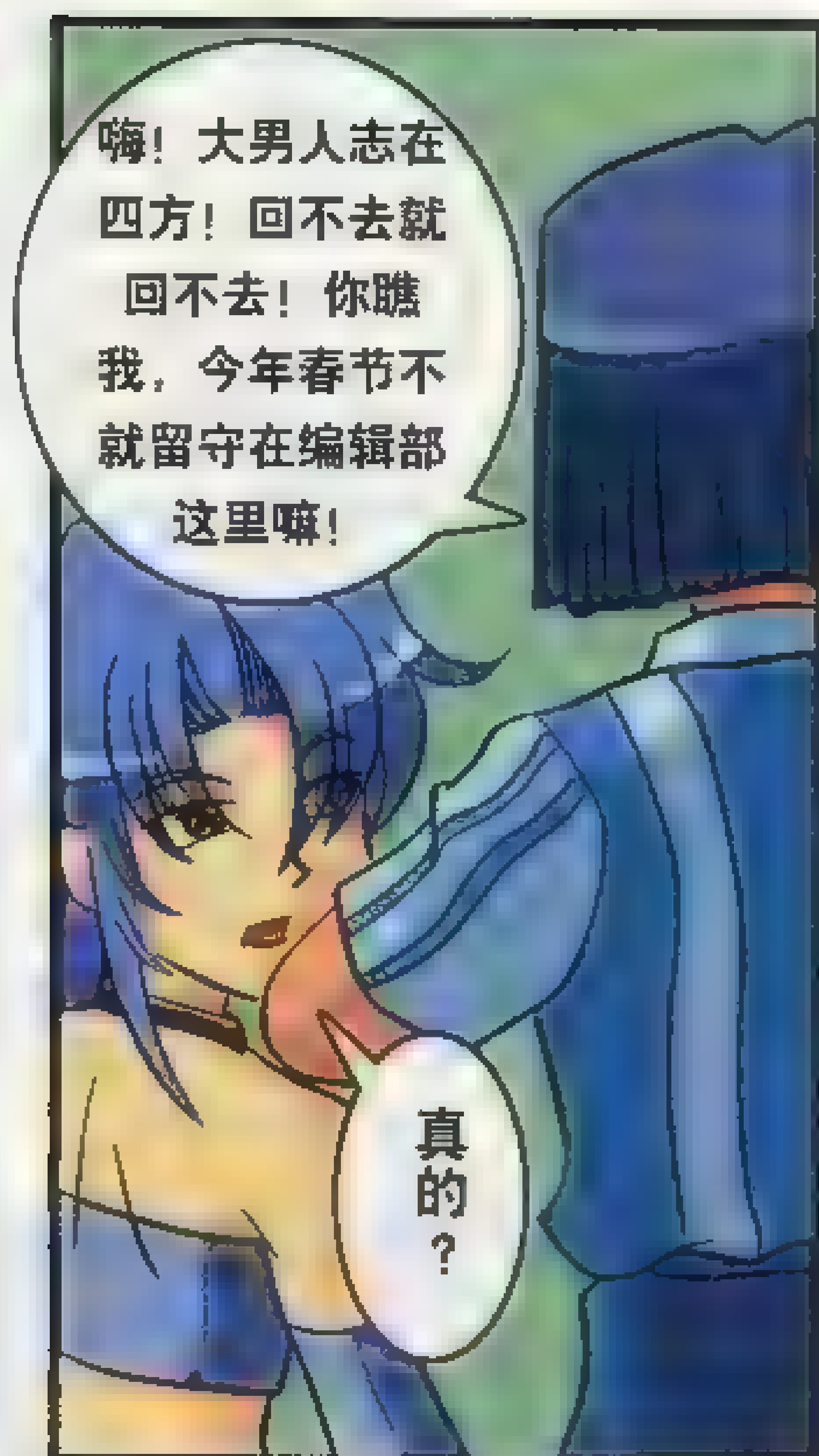

您好，是××航空售票处吗？我想订一张到B市的机票，请问还有没有呢？
有。


真的？太好了！请问要多少钱？
2600元，不含机场建设费与燃油加价。


……喂？


哦？


我回不去家了……
咋了？


嗨！大男人志在四方！回不去就回不去！你瞧我，今年春节不就留守在编辑部这里嘛！
真的？

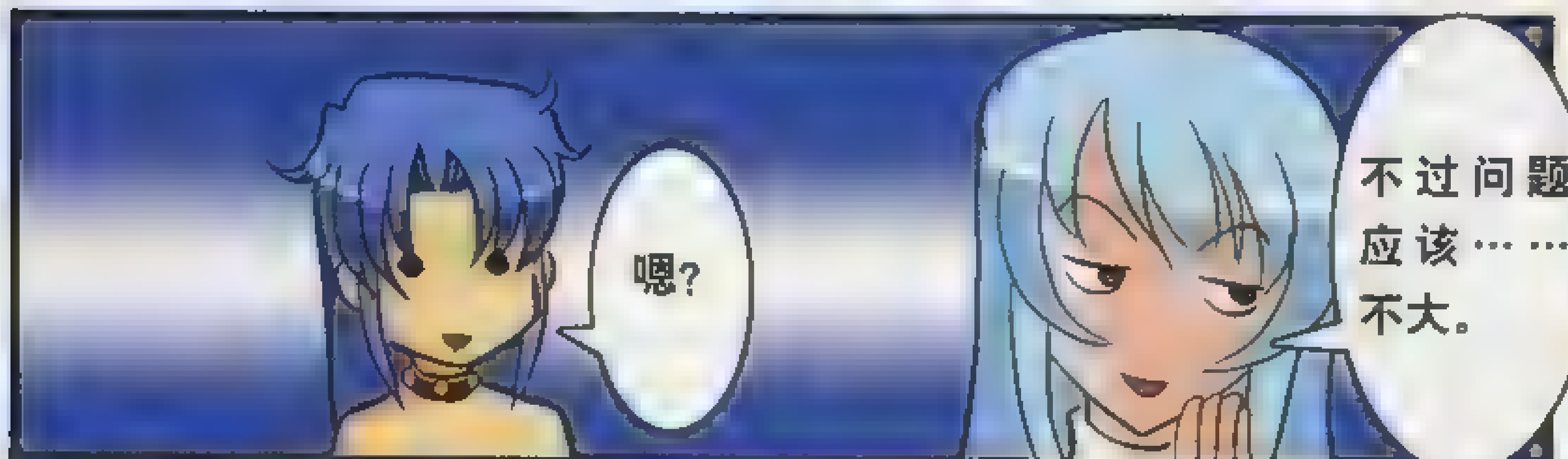

我说GOUKI，你全家貌似前两天刚搬到这附近耶……
当然！不如这个春节你也陪我一同在这里坚守岗位吧！
好！


GOUKI……真的吗？
这个……嘿嘿……
呜……我恨你！
唉……本来还以为能拉来一个玩WE的……
静


十六夜，请等一下。
是呀。
听说你家住在B市，是吗？


太好了！这个假期我要先坐火车去B市玩，这下有伴了！
可是，我还没买到票呢……
这个你放心，我这张铁路优惠卡可以带上一个朋友哦！只不过……
只不过什么？


女士专用
只不过是女士专用的……
说了等于没说……


嗯？
不过问题应该……不大。


呼，人好多啊……
出发当日


还好，总算蒙混过关了，是吧？
过关是过关了，不过……


这位漂亮的小姐，我们以前是不是见过面？
Hi，两位美女，到我们那边去坐坐如何？
……不过接下来该怎么办啊！
气球
小姐，这是我的名片，交个朋友好么？
End

阳光学园

不知不觉阳光育成计划已经展开差不多半年了，这个计划能实施地如此顺利，最感谢的应该是长久以来一直支持着UCG的广大读者。现在阳光育成计划已经逐渐成熟，而"阳光学园"的内容也逐渐丰富。如果大家对这个栏目还有什么想法的话，可以发送邮件到hr@ucg.com.cn把建议告诉我们。另外，这个邮箱同时也是UCG阳光育成计划的报名信箱。

主持人：雨滴

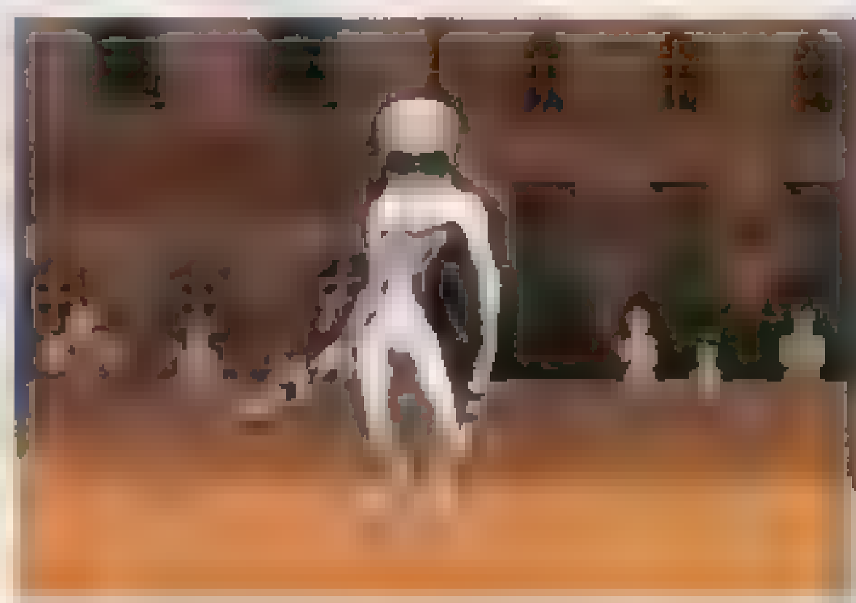
《王国之心II》关键词注解

作者：古梓

Heart-Less

译为"无心"，也就是世界上出现的黑色生物。它们没有意识，只会本能地攻击生命体的"心"，也本能地服从于强者。所以魔女和XIII机关都可以控制它们。当生命体的内心崩溃，其心就会堕入黑暗，从而变成无心这种生物。

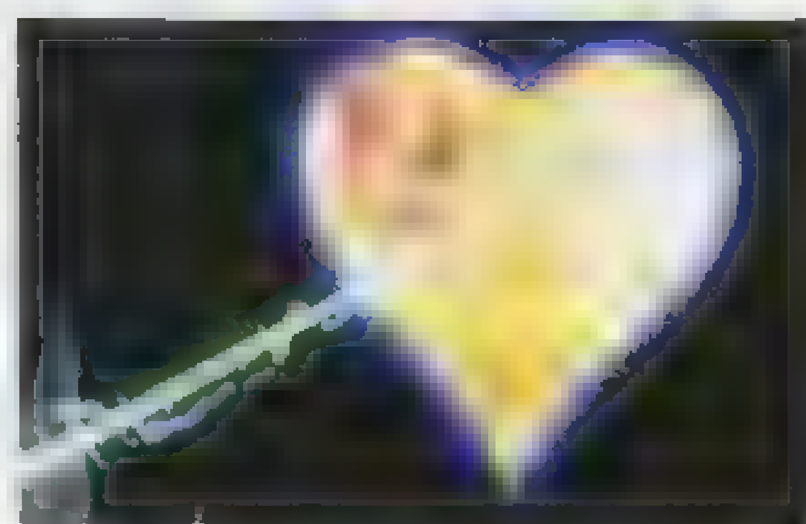
No-Body



与无心相对应的存在，沙罗译为"无存"非常精妙，否则笔者差点就译为"无体"了（笑）。之所以说无存与无心相对应，是因为当一个生命体变成无心时，它的躯壳就会变成无存。因为躯壳上仍残留着过去的意识，所以无存具有自己的单独意识，比起无心的等级要高许多。

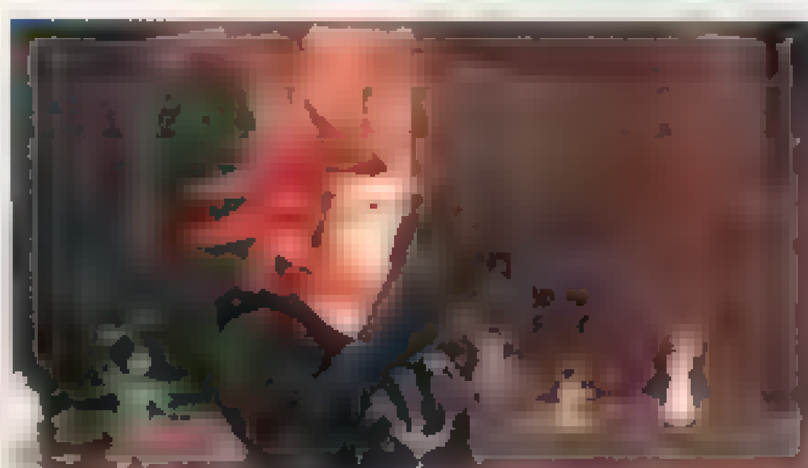
王国之心

从前作中《安塞姆的报告书》里得知，无心总是本能地在寻找某种东西，那便是"王国之心"。实际上，王国之心是无数心的聚合体，所以它具有几乎实现一切的可能性。这也就是为什么，无心和无存都急切地想要得到它的原因。



XIII机关

XIII机关的成员都是无存中的强者，因为他们残留了过多的身为人的意识，所以会表现出不同的性格，经泽姆纳斯之口也可以说明这些并不是真的感情。不过令人比较在意的是火焰男阿克塞尔为了拯救索拉，愿意燃尽自己的生命之火，目的仅仅是为了能够见到自己的好友罗克萨斯一面，这似乎真的是某种情感使然。XIII机关的



目的是为了得到王国之心。同时，他们也很清楚，要得到完整的王国之心就只能依靠键刃的力量，因为只有键刃消灭的无心才会化作"心"的形态被王国之心吸收。所以，他们一面不断拉拢世界中的强者成为无心，让他们的无存版成为自己的同伴，一面又引导索拉他们来消灭无心，让王国之心尽快变得完整。

冰棍

早在宣传画中就已经看到过咬着冰棍的索拉，却不知道它变成了游戏中一关键物品。黄昏城中，罗克萨斯和那三个朋友的暑假每一天经常是在咬着冰棍中度过。海涅更因为吃了太多冰棍而闹肚子疼。同时，冰棍更是贤者安塞姆最喜欢吃的，所以后期他使用了某种冰棍的名字作为开启另一个世界入口的电脑程序密码（老顽童一个）。



罗克萨斯

原XIII机关成员，身为无存，却被键刃选中。游戏中戏份并不多，但却是令索拉重新醒来的关键角色。因为他是索拉的无存版。前作中，索拉为了唤醒凯丽，曾经让自己变成了无心，罗克萨斯也是在那个时候诞生的，并被泽姆纳斯发现，将其招入XIII机关。后来苦恼于自己被键刃选中的问题，他离开了机关，并且被安塞姆发现。

键刃

传说中拥有键刃的人便具有拯救世界的能力，但它为什么会出现这仍旧是个谜。可以确定一件事情，世界上一共存在三把键刃，光之世界、暗之世界以及光与暗的夹缝中的世界各存在着一把键刃。

奈米妮



拥有操控人记忆能力的无存少女（她的身世在GBA的《记忆之链》中有十分完整地描述）。她是凯丽的无存版，可凯丽并没有变成过无心啊。笔者的观点是，当凯丽和其余七公主陷入沉睡时，那就已经是无心状态了。

安塞姆

这里面存在一个理解误差，这在2代中得到了很好的解释。前作中出现的最终BOSS安塞姆并不是真正的贤者，而是贤者安塞姆的助手兼徒弟泽亚诺特，因为对心的研究过于深入，他曾经企图用人的内心作实验，但被安塞姆拒绝了。所以他设计抢走了自己师傅的一切，包括地位和研究成果。不难看出前作中的那几份报告就是出自他之手。当他变身为



无心后，却仍旧奇迹般地保留着人的意识。同一时间，他的躯壳变成了无存，名为泽姆纳斯，并组织了XIII机关，号称得到王国之心便能够让他们变成完全体。从其红色光剑和吸盘大法的攻击方式上可以看出，他便是前作最终混合版的隐藏BOSS黑衣人。但实际上，他的真正目的是要将光和暗完全地混为一体。至于真正的贤者安塞姆却一直隐藏于暗处，并想尽方法利用索拉他们来达成自己向徒弟复仇的心愿。但最后，他终于意识到了自己的所作所为伤害到了太多的人，而且他对知识的过分追求和执着，也是让世界陷入这般混乱危机的最大原因之一。抱着彻底解放索拉他们的想法，他拼上自己的生命分解了王国之心的一部分。

阳光留言地

阳光育成计划成员 陆利璟

第一次接触UCG也是在四五年前了，当时在一恶友家见到一本印刷精美的全彩游戏杂志，内容也十分精彩，就不由分说地抢了过来，于是便与UCG结下了不解之缘。提供特别企划的部分创意是一个很偶然的机会，原以为凭借自己的"二胡"优势（胡思乱想+胡说八道），完成起来会非常轻松。但参加后才发现，要把创意和游戏联系起来，特别是要以一种让每个人都接受的方式表达出来，是一件多么不容易的事情。但是，在完成以后，在UCG上看见自己的名字，其中的成就感又是难以用语言形容的。



D·S评语 头脑灵活，颇具创造能力，对待工作认真负责，勤勉仔细，如能增加游戏涉猎范围更佳。

模型地带

MOXINGDIDAI

栏目主持：十六夜

一直都有不少读者来信询问十六夜所谓“手办”、“PVC完成品”究竟是什么意思。这次就利用合刊扩充页面的机会向大家简单介绍一下。

手办的正式名称为无发泡树脂材质未涂装组件（简称树脂组件），最初玩家拿到手的只是一堆单色的树脂模型组件，修补、组装到上色都需要自己完成，难度可想而知。但也正是这种亲手制做的乐趣以及完成后的成就感使FANS乐此不疲。由于开模成本以及生产量的限制，使得手办的价格令人乍舌。

以完成品的姿态推出的手办就是树脂完成品或手办完成品，虽然价格仍然昂贵，但由于无需自己动手制作，且成品效果与手办相差甚少，因此是众多爱好者的首选。

PVC完成品，顾名思义就是采用PVC材质的涂装完成品。所谓PVC就是聚氯乙烯，与树脂相比PVC的优势在于低廉价格，但这类商品无论细节还是涂装都比较粗糙，尤其能明显看到开模线，影响了整体美感，不过由于这几年市场对PVC完成品需求的增加，几个主要厂商制做的成品已经具有相当高的素质，对于像是我们这样的玩家来说绝对是好趋势。

■清秀的面容加上干练姿势，使春丽散发出让人难以抵抗的魅力。

相信C社的这两款2D格斗游戏对于各位读者来说已经相当熟悉了，而做为女性格斗家的代表，来自中国的国际刑警春丽更可以说是家喻户晓。其实本作很早之前就已经推出过手办版，但由于对制作水平要求过高，因此让很多FANS都充满了怨念。虽然是量产型的完成品，但本作的素质绝对没话说，无论是角色造型的再现还是对服装质感的处理，都不愧对它的定价。（预估价：1500RMB）

春丽

街头霸王II

▲作品无不体现着作者对角色的理解，这也正是原型师最显著的特点。

莫尼卡

恶魔战士

与春丽不同，这款莫尼卡则毫不掩饰地展现着身为“夜之女王”的性感。不同于一般的写实风格，吉沢光正的作品更贴近于现实与幻想的结合，尤其是在对脸部的表现方面，作品中无不显现着“现实”的影子，也正是这一点让他的作品散发着另类的美感。

手办由于受到制作难度、价格等限制，对于我们来说基本都只能远观。随着时代的发展越来越多的人开始接受“手办”这一概念，但真正有能力独自完成的人又少之又少。为了解决这一矛盾，“完成品”便出现了。正如前面介绍的，完成品的最大好处就是不需要制作，既然如此那么追求造型对于所有人来说便成为了现实，而体现着原型师风格与创意的手办自然是最恰当的参照物。下面为大家介绍这两款手办就是最好的例子——目前已经宣布准备推出艾克塞莲的同造型完成品，而推出艾比斯那款也只是时间上的问题了。

■飘动的夹克非常自然，而对动作的掌握更体现了原型师深厚的功底。

艾克塞莲·勃朗宁

超级机器人大战 ORIGINAL GENERATION

来自“《机战OG》系列”的人气角色，在OVA版中仍然表现活跃。作品对脸部的表现只能说是一般，真正的看点在于对艾克塞莲瞬间动作的再现。飘摆的白色夹克配合角色造型，整个作品充满了跃动感。如果推出完成品，造型方面应该没有问题，惟一需要关注的就是对原型服装皮革制感的还原度了。

◀对服装部分的表现，要比艾克塞莲那款出色得多。



同样来自“《机战OG》系列”，不过与艾克塞莲相比艾比斯正好相反。做为“真实系女主角”，艾比斯冷静、理性，但内心深处则是倔强、不认输。紧握的右拳与自信的微笑绝对是最适合艾比斯的，而作品的另一看点就是对服装细节的再现。相对简单的造型使这款作品更适合被“完成品化”，相信很快厂家就会正式宣布了。

艾比斯·道格拉斯

超级机器人大战 ORIGINAL GENERATION 2



MegaHouse的"RAHDX SEED D系列"现在已经推出了3作，无论是造型还是做工都处在同等级作品的前列。由于这个系列所推出的角色都是"SEED D"的人气角色，而且流入国内的货源充足，再加上价格并不很高（前两套价格基本为800左右，单独购买为270-350左右），因此绝对是FANS的首选。另外随着阿斯兰和伊扎克的先后推出，系列越来越重视女性消费层，各位女性读者兼SEED FANS可要注意了。

抛弃以往恩怨的年轻指挥官

自系列第二弹推出阿斯兰后，越来越多的女性FANS开始关注"RAHDX系列"的续作，而MegaHouse也深知"女性能顶半边天"，众望所归地推出了伊扎克的PVC完成品。服装自然是备受好评的指挥官服，而与之前推出的阿斯兰一样，为了满足女性FANS特别将脸部造型进行了调整，更加少女向（看到这款伊扎克某酒已经进入防御不能状态）。

伊扎克·玖尔

史黛拉·鲁西耶 Ver.2

悲伤的少女

"SEED D"中给人感动最深的悲剧角色。悲伤的眼神、被风吹乱的头发都暗喻着她悲惨的结局。另外如果注意观察会发现史黛拉是这个系列惟一一个两个版本都穿军服的角色，虽然对"最适合穿军服"这一结论并不苟同，但十六夜确实很喜欢她长靴的样式。

种类：PVC完成品
比例：1/8(200mm)

拉克丝·库莱因

和平与未来的希望

做为系列的女主角，已经推出了不计其数的以拉克丝为题材的模型，不过这款作品可以说是同级别中的上品。曾听到有人说"SEED D"里面的拉克丝城府太深不如以前可爱，那么这款作品正好反驳了他。身穿舰长服的拉克丝充满了跳动感，让人感受到少女独有的活泼。

Robot Animation HeroineS DX GUNDAM SEED DESTINY3

流行玩意2005

栏目主持：D·S

光阴似箭，2005年在转瞬之间悄然逝过。就在这新年伊始之际，让我们来共同回顾一下那些在游戏世界之外风靡一时的话题吧——以2005的名义。



功夫

还踢球？！

在这个后现代主义大行其道的时代，没有任何词语能比"周星驰"这三个字更具有代表性。他并不是"无厘头"的创造者，但却将其进化成了一门近乎艺术的专有词汇。渐渐地，不知从何时开始，人们对"周星驰"这个品牌的关注甚至超过了电影本身。现在，经过继《少林足球》之后这四年的等待，随着一声"还踢球？！"，我们终于在2005年1月初与那份久违的喜悦重逢——感动依旧，微笑依旧。

《功夫》诞生的最大意义莫过于它使大家坚信：2005年，无厘头文化仍在继续。

如果在盘点2005年娱乐界时漏掉了"超级女声"，那简直无异于Square Enix在进行06年度财务结算时忘掉了《最终幻想XII》。

这个克隆自美国某歌唱秀的娱乐节目在中国已经俨然成为了一个全民狂欢的盛典：高达15万的报名人数、800万的短信投票量、上亿元的广告收入、4亿人的同时收看纪录……从任何角度来看，所有的一切都只能用奇迹来形容，而在最后脱颖而出的李宇春则以潇洒大气的姿态向所有人预告着：

从2005年开始，传统的女性审美观即将由一种新锐的风格续写。

超女

女生，今天你"超级"了吗？





芙蓉姐姐

我骨子里流淌着传统女性近乎所有的美德

仿佛在一夜之间，这位自信的女士成为了各大网络媒体的焦点与网民们公认的风云人物。不过，据芙蓉姐姐的自述，她活得并不快乐——"我的不快乐源于我的出众，我那妖娆性感的外形和冰清玉洁的气质让我无论走到哪里都会被众人的目光'无情地'揪出来……可又有谁能料到，我骨子里流淌着传统女性近乎所有的美德……"不过很显然，如果她依然以这样不施脂粉、不择地点、不计评价的方式继续将如此靓照发布到网上昭示天下的话，她的不快乐很可能还将持续下去。



李毅大帝

我的护球很像亨利

只是在一个不恰当的场合说了一句不恰当的台词，经媒体一番大肆炒作，中国足球队著名前锋李毅就这样莫名其妙地被扣上了"大帝"的名讳，更惨遭球迷们的口诛笔伐，其声势实不在当年"大嘴"韩乔生之下，怎一个冤字了得。

中国足球的天空从来没有像2005年这样黑暗，"赌球"、"黑哨"与"球霸"这三个颇有争议的关键词影响了它在这一年的命运：央视取消转播，飞利浦退出赞助，球市屡创新低……在这样一个畸形的大环境下，球迷们与媒体的心态也在不知不觉中随之倾斜，于是，李毅自当其冲地成为了牺牲品，这不能不说是舆论界的一种悲哀。

2005年的冬天，在这个没有世界杯的极夜，不仅是李毅，所有的中国球迷都感受到了前所未有的寒意。

漂移

我用第一人称，在漂移青春。

"漂移"一词源自赛车术语，俗称"甩尾"，是一种快速侧滑过弯的技术。2005年6月，随着《头文字D》在国内的热映，这个词语霎时变得炙手可热。

就电影艺术本身而言，《头文字D》的素质不免有些令人失望，但凭借着小天王周杰伦等众明星引发的公众效应，它衍生出的话题性却足足持续至今，就连"头文字"一词也成为了年度最新锐的流行词汇之一。但相比之下，还是电影中传达的那种"漂移"理念更为发人深思，这是一种向极限挑战的意志，同时也代表着一种享受生活的激情——"得飘得飘得呼地飘，我安静地喝饮料，轻松地笑。"



年度流行十大关键词



1000首歌，不可思议的精巧

这是一个令人惊讶的发明。4GB的超大容量闪存与14小时的连续播放能力居然能够同时搭载在这样一个轻飘飘的小东西里面——当你用掌心握紧它时，甚至会有这是一块巧克力板的错觉。从拥有它的那一刻开始，你可以将1000首自己喜欢的歌曲挂在脖子上去到处随意游玩，真正地体会到融入音乐海洋的感觉。

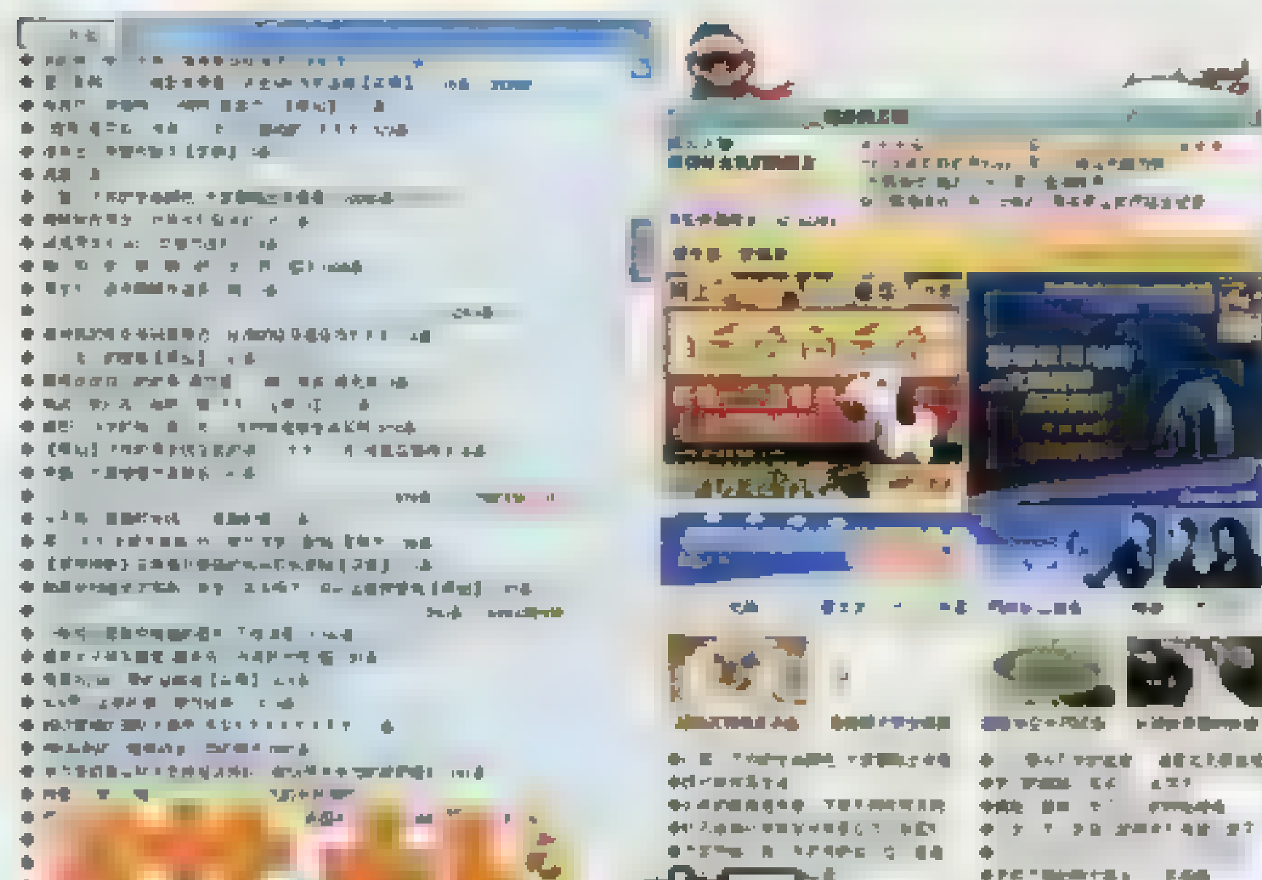
iPod nano，这个与其外形同样时尚的名字无疑是2005的一抹亮彩，甚至有权威人士提议将其评为年度最佳数码娱乐产品，其影响力可见一斑。



韩流的逆袭

《大长今》可说是2005年度最成功的韩剧。

如果说在此之前的韩剧是在青年人群中成功地营造出了浪漫的爱情观与时尚生活概念的话，那么《大长今》则是在全社会范围内引发了一股"韩文化"的新热潮。在这部以膳食医道为主题的宫廷历史剧热播期间，韩式料理、韩式服饰及韩国旅游亦同样在国内风靡一时，而已趋式微的"韩流"也得以重新焕发青春。此外，在人物形象塑造方面，"氧气美女"李英爱亦功不可没，她饰演的徐长今堪称本年度最具人气的女性荧屏角色之一。



中国第一娱乐互动门户

身为一个喜好上BBS灌水的网民，如果你至今还不知道"猫扑(www.mop.com)"的话，那可实在是太落伍了。这个网站在多年前由站长MOP一手操持起家，本是一些游戏玩家们自由交流心得感悟的论坛，后来内容愈来愈杂，人气也越来越高，摊子也越铺越大……直至现在，"猫扑"已经成为了一个具有独立文化氛围的论坛大杂烩，注册用户也在2005年内突破了创纪录的1000万——这一年里猫扑发生的著名事件也达到了史无前例的高峰，英语四级试题泄漏事件便是一个典例。如果您嫌网络生涯有些枯燥，闲暇时不妨去转转。



在我地盘这你就得听我的

在2005年，博客(英文名为Blog，意即网络日志)的全面崛起可说是传统BBS遭遇的最大挑战。拥有博客的网民在这一年里以惊人的速度飞快增长着，据权威媒体的年末统计：目前每三个中国网民就有一个拥有博客。故此，称2005年为博客元年实不为过。

一夜之间，向来门庭若市的各大BBS似乎都变得冷清了许多，因为越来越多的人们开始喜欢躲在自己的小天地里字斟句酌地书写网络日志。与超级女声的"想唱就唱"有异曲同工之妙，"想写就写"正是博客最吸引人的特色之一，参与这种全民狂欢用不着任何繁琐的申请或手续，你只需轻轻地在博客网站上点击一下"注册"即可。





好吧，让我们一起去威震艾泽拉斯！

暴雪公司十年磨一剑的杀手锏终于在2005年闪亮出鞘。这款游戏的背景取材自经典魔幻小说，其完善的异世界观、庞大的结构和丰富的内涵让人叹为观止。玩家将扮演传说中英雄的角色，并与其他在线的玩家一起去探索神秘的艾泽拉斯大陆。

仅在《魔兽世界》限量公测试报名首日的第一个小时内，就有十万玩家参与其中，这个数字实在令人乍舌。同时，伴随着《QQ幻想》等新锐网游的陆续登场，国内网游市场《传奇》一家独大的局面至此被彻底终结，整个网游界即将重新洗牌。

游戏立方 GAME³

Vol:095

客座主持：胜负师 Email:Game3@ucg.com.cn

新春快乐！胜负师在这里给大家拜年啦！因为本期是合刊，所以立方栏目变成了"特大号"，全体小编齐上阵，为大家献上七个版块的丰富内容，算是一次大团圆吧。首先是四页大容量的多边共享让大家一次看过瘾，其中久未露面的模拟通告也会为各位提供一些新年模拟界的信息；而邪魔天使的人气新栏目幻之炼金坊为大家介绍的是"贤者之石"；雨滴也会首次现身绘梦人，介绍她比较喜欢的《英雄传说》与《伊苏》的画师——岩崎美奈子；至于新小编十六夜的模型地带，这次会是个特别版，不会和游戏立方的其他版块列在一起，请大家翻看一下目录吧。

多边共享区

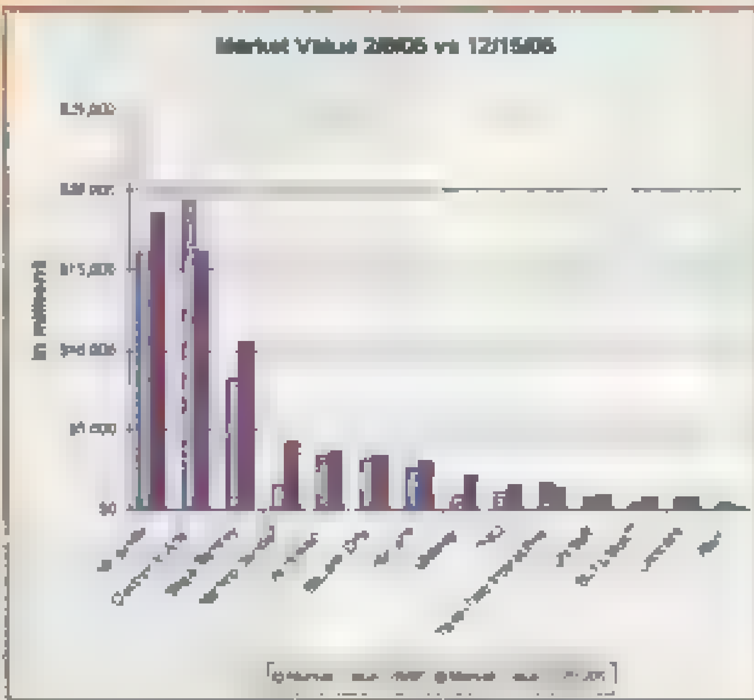
ENTER THE GAME

2005游戏公司市值排名

根据美国知名市场调查公司DFC Intelligence日前公布的全球游戏产业公司股票市值排名，在全球范围内，任天堂已经超越EA成为了全球最大的游戏软件厂商。值得一提的是，微软、SONY和维万迪集团的都是整体产业，并不止游戏产业这一项业务。由于EA在2005年业绩欠佳，导致股票一路下跌了17%，而另一方面任天堂则凭借NDS掀起的抢购狂潮令股票市值也是一路攀升，一举成为了全球最大的纯游戏厂商。另外，虽然Namco Bandai的增长率高达198%，但那实际上是因为两家公司合并导致的资产增长结果，与业绩本身并没有多大关系，真正进步最快的是排名第11位的美国Midway公司，股票市值从年初到年末一路狂升了144%。【卡伦 提供】

2005游戏产业公司股票市值排名前十(单位：百万美元)

公司名称	股票市值	股票市值	增减率
微软	285,098	288,386	+1%
SONY	34,500	36,974	+7%
维万迪集团	33,757	36,290	+8%
任天堂	16,167	18,565	+15%
EA	19,400	16,184	-17%
Sega Sammy	8,270	10,544	+28%
Namco Banda	1,408	4,194	+198%
Activis on	3,350	3,599	+7%
Square En x	3,117	3,361	+8%
Konami	2,500	2,989	+20%



"幻影"公布无线键盘鼠标组

古语有云："兵马未动，粮草先行。"Infinium Labs公司日前宣布，"前"世代网络主机"幻影"的无线键盘鼠标组即将于2006年春季上市。在X360大行其道、PS3蓄势待发的此刻，这个消息无疑令人啼笑皆非。



众所周知，"幻影"主机最早于2001年便已公布了，但却始终以犹抱琵琶半遮面的神秘姿态闪烁其词，从未以真面目示人，而自2004年出展E3之后便鲜有下文。然而，就在当初的竞争对手PS2与Xbox都分别跨入次世代大更新的时候，"幻影"仍然在如此不甘寂寞地扔着烟雾弹，到底是为了图点啥呢？不解，不解。【D·S 提供】

第二次《传说》角色人气投票

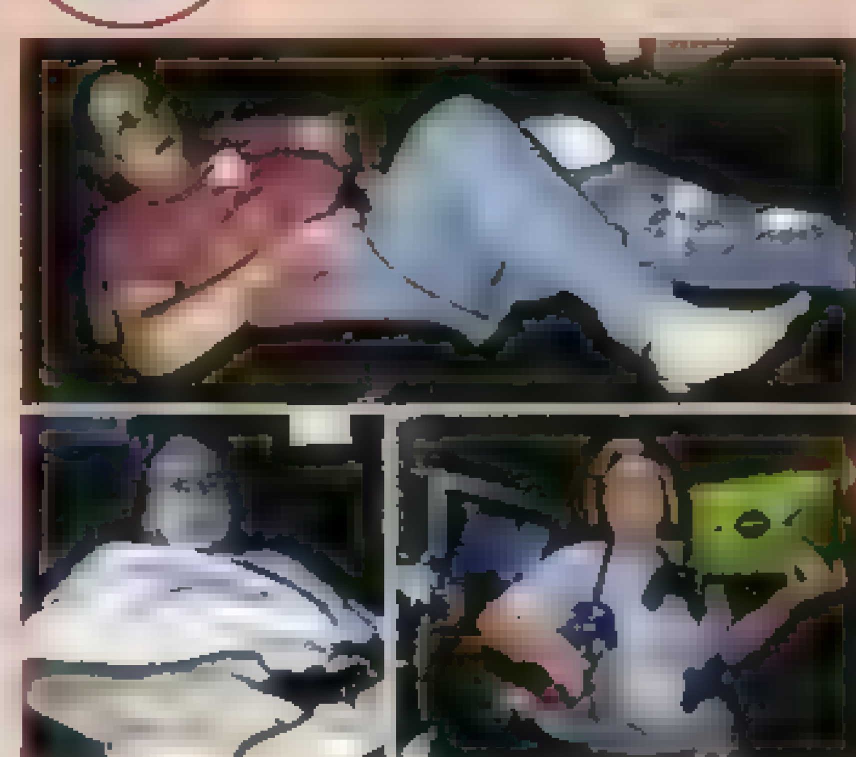
为了庆祝"《传说》系列"10周年，最近Namco特别举行了第二次《传说》角色人气投票。本次投票依旧是在Namco的官方网站上进行，而选择仍然是单选。本次投票结果排名前十位的角色如表所示。

排名	姓名	出场作品
第一位	库拉特斯	《仙乐传说》
第二位	里昂	《宿命传说》
第三位	泽罗斯	《仙乐传说》
第四位	裘达斯	《宿命传说2》
第五位	普雷塞娅	《仙乐传说》
第六位	礼德	《永恒传说》
第七位	柯莉特	《仙乐传说》
第八位	克罗伊	《神话传说》
第九位	冰之大精灵塞尔修丝	《永恒传说》
第十位	卢克	《深渊传说》



从这次的结果来看，入选前十的角色变化不大，第一次投票前十的《幻想传说》的克雷斯和艾琪被《神话传说》的克罗伊、《深渊传说》的卢克所代替。不过比较让人惊讶的是库拉特斯居然获得了第一位(上一届是第三位)，看来这位成熟、有责任感、具有悲剧色彩的父亲很受玩家欢迎啊。至于绿川光配的里昂和裘达斯就不必说了，上榜是应该的，那已经成为《传说》中的传说了。【邪魔天使 提供】

铁杆玩家老奶奶



每天游戏时间在10小时以上、并用大部分收入来购买游戏软件，这样的玩家我们身边随处可见，而如果她是一位拥有69岁高龄的老奶奶，你一定会感到惊讶吧？芭芭拉(Barbara St. Hilaire)被称为"铁杆玩家老奶奶(Old Grandma Hardcore)"，在美国俄亥俄州与女儿、孙子四人一起生活，2005年年末她们搬进了新家，并且有了自己梦想已久的"游戏室"。《生化危机4》、《零 刺青之声》、《GTA》、《战神》、《塞尔达传说》、《DOOM3》、《分裂细胞》、《MGS》……老奶奶几乎什么游戏都玩得有模有样。这位女英雄最近成为了美国游戏玩家的焦点，全美的报社以及电视台的争相采访使她几乎没有时间静下心来好好玩游戏，"虽然不知道为何如此(指采访)，但是由于出了名使得厂商送来很多游戏软件作为礼物，这令我很开心。"芭芭拉说到。能造成如此"轰动"的效果，完全归功于她的孙子蒂莫西(Timothy、22岁)。去年夏天，蒂莫西在网上开设了博客"Old Grandma Hardcore"，将热衷于游戏的奶奶的事情通过这个博客告诉他的朋友，因此受到不少游戏玩家的关注。之后，由于华盛顿邮报新闻以及CBS电视台、《商业周刊》杂志等媒体的关注，使得芭芭拉一跃成为名人。【levelup.cn 方寸 提供】

日剧版《西游记》开播



日本电视剧有一个传统，即日本富士电视台每个季度星期一(月曜日)晚上9点所播放的电视剧(即"月9")，往往是当季最受人瞩目的、引领当季时尚潮流的日剧"风向标"。虽然因为近年"韩流"来袭让"月9"的收视率有所下滑，但历年的《东京爱情故事》、《恋爱世纪》、《Hero》、《Pride》仍然让它的地位无可动摇。作为2006年的第一个"月9"，我们看到的居然是我国的四大名著之——《西游记》！



不过日本人眼里的《西游记》和中国传统的故事还是有很大差别的，光看师傅唐僧在日本大多由女性饰演就能感受到。这次唐僧的扮演者是深津绘里，(仍然是位女性)而孙悟空则是由日本最著名组合SMAP的香取慎吾扮演，因日剧《电车男》而广为人知的伊藤淳史饰演猪八戒，师徒四人组的最后一人沙僧则请到了《恋人狙击手》的内村光良。可见电视台对这部日剧的期待有多高了！【雨滴 提供】

GIGA经典游戏动画化

GIGA的经典PC游戏《Baldr Force EXE》曾于去年移植PS2，现在又宣布将推出动画版，全称为《Baldr Force EXE Resolution》。OVA总共4卷，第一卷预定今年春推出，希望声优能沿用PS2版那帮大牌。【十六夜 提供】

角色名	PS2版声优	PC版声优
相马透	石田彰	—
濑川みのり	福井裕佳梨	武下真奈美
紫藤彩音	根谷美智子	坂本翔子
世桐月菜	川澄绫子	芦园みや
リャン	能登麻美子	樱木あおい
バチェラ	桃井はるこ	鲇川守
电子体幽灵	野川さくら	まきいづみ
クーウォン	大冢明夫	リッキーカ
ゲンハ	千叶繁	鸟山朋一
橘玲佳	田中敦子	阿藤魅弥
カイラ・キルステン	水野爱日	渡边さとみ
柏木洋介	平川大辅	秋田邦彦
八木泽宗次	大林隆介	佐仓彻
野野村优哉	三木真一郎	山口一树
二阶堂あきら	保志总一郎	神无月季
权堂严	成田剑	竹本英史



动画版制作成员

监督・剧本构成／山崎たかし(《哆啦A梦》、《幽游白书》) **脚本**／大野木宽(《创圣》、《机动战士高达SEED D》) **音乐监督**／明田川 仁督(《灼眼的夏娜》、《草莓100%》) **音乐**／渡边刚(《草莓100%》、《这个丑陋又美丽的世界》) **OP**／KOTOKO **ED**／川田まみ

《合金弹头》推出外传



SNK PLAYMROE公司于12月19日在i-mode网页"SNK WORLD-i"开始了手机动作射击游戏《合金弹头外传～艾伦的战争历代记～(前篇)》的下载，对应的型号是FOMA 900i系列之后的手机。《合金弹头外传～艾伦的战争历代记～(前篇)》是以在SNK PLAYMROE公司发售的"《合金弹头》系列"游戏中，让主人公们吃尽苦头的艾伦军曹作为主人公的原创作品，使玩家可在与之前《合金弹头》作品相反的角度来体验游戏乐趣。此次提供的是游戏的前篇，收录整部作品6个关卡的前3关。从画面来看本作还是相当原汁原味的《合金弹头》，玩家可以在HARD、NORMAL、EASY3个模式中自由选择，也可以在选项模式中对操作按键等进行更改。【levelup.cn 风间仁 提供】



可望不可及的奖品

Konami公司宣布，将于1月22日之前开展购买2005年12月22日的PS2游戏《MGS3 生存》和2005年12月8日发售的PSP游戏《MGA2》赠送特别礼物活动。



▲包装内的回函表以及此次活动奖品T恤的款式。

此次活动是从同时购入上述两款游戏的消费者中，抽取1000名赠送"小岛作品官方T恤"。该T恤是与在东京电玩展2005等各种活动中，《MGS》的制作人员们所穿着的相同图案的T恤，是通过其他任何途径都无法获得的珍贵非卖品，但T恤的大小只有L号一种。参加方法是将上述两款游戏包装中的回函(共两枚)和详细的联系方式、地址一起邮寄到指定的地址即可。

这么珍贵的礼物相信每一个MGSer都会流口水吧，可惜国内的玩家恐怕是没机会得到了，大家一起和多边形来流口水吧……【多边形 提供】

全球网民关注的游戏内容

知名搜索网站公司Google最近公布了2005年的Google网站搜索统计排行榜，TV GAME方面有PSP(第5)、Xbox(第7)入围2005年产品资讯搜索十大排行榜，Xbox 360(第4)入围2005年新闻搜索十大排行榜，PC GAME方面仅《魔兽世界》入围了2005年搜索增益十大排行榜。另一家知名搜索网站Yahoo!也在日前公布了其2005年网站搜索人气排行榜。PSP和Xbox 360双双入围了Yahoo!网站产品搜索排行榜前十位，其中PSP排名第7，Xbox 360排名第8。而在Yahoo!网站产品搜索排行榜的电器产品排行榜中，PSP排名第3，Xbox 360排名第4。虽然搜索排名与实际销量没有任何关系，但至少说明PSP、Xbox、X360很受网民关注。【纱迦 提供】



▲任天堂与排名无缘，且看宫本茂明年如何大变戏法。

西村绢版女性格斗家Figure

新年伊始，Capcom将和Max Factory合作推出3款"《街头霸王》系列"女性格斗家Figure。这次将会推出春丽、春日野樱和嘉美3名角色的Figure，都是1/6比例PVC材料的已上色完成品。这3款Figure的最大特色在于它们使用了Capcom首席女画师西村绢的设定稿，无论是角色的动作还是神情都体现出了西村绢的独特风格，是相当出色的作品。3款Figure的售价都是5500日元，其中嘉美和樱将于1月25日率先推出，春丽的则要等到2月25日才正式发售。【阿修罗 提供】





X360专用液态冷却装置

X360虽然刚上市不久，但其发热量巨大的问题却已几乎是众所周知。IBM的三核心PowerPC处理器以及ATI的C1图形处理器都有极高的发热量，以至于连X360的巨大电源里都安装了风扇用来散热。X360发售初期因为主机过热而导致的死机问题也让众多玩家极其不满。如今，美国有一家公司将会为X360设计一套液态冷却装置。



▲CoolIT Systems为电脑设计的液态冷却装置。

美国CoolIT Systems公司专门生产各种电脑散热装置，目前正在为电脑设计液态冷却装置，并计划为X360也设计一套外接式液冷装置，以此彻底摆脱X360的主机过热问题。实际上X360本身已经有一套真空液冷装置，然而由于该主机的发热实在是太大，因此仍有必要借助外界的液冷装置散热。CoolIT为PC设计的液态冷却装置有体积小、降温迅速、安静等特点，不过其399美元的价格已经足以购买一台豪华版X360了，这让此周边的销售前景颇为黯淡。【星夜 提供】



日本配乐天王久石让

前不久看了贺岁片《情癫大圣》，导演刘镇伟当然不可能以此片再继《大话西游》的辉煌，而自己因为对本片没有太过期待，所以看完之后倒也不觉得太失望。不过意外的是影片的原创音乐非常出色，特别是那段二胡演奏的主旋律，完全可以用天籁形容。于是我注意了一下作曲的名字，看到了令人惊讶的三个字——久石让。因为电影配乐往往是一个被人忽视的职业，可能有很多玩家并不了解久石让，所以这里有必要介绍一下这位配乐天王。



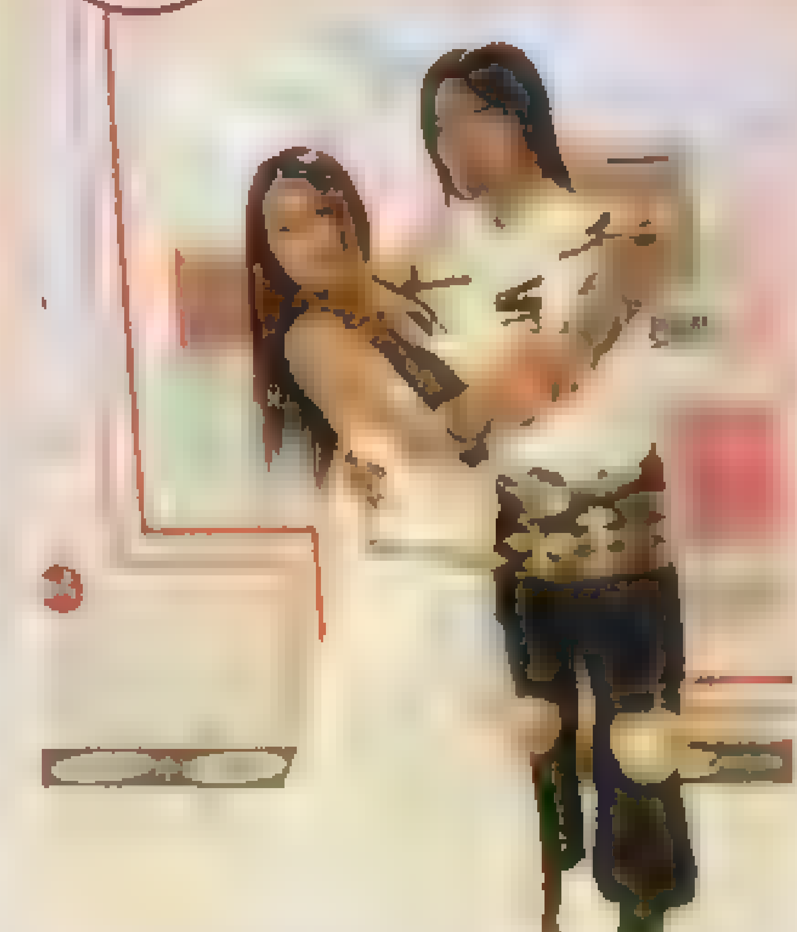
现年55岁的久石让，从4岁起便师从铃木镇一学习小提琴，1969年进入日本国立音乐大学作曲科进行学院派的作曲训练，所以久石让除电影配乐外的作品，都是十几二十岁的玩家比较难接受的现代派作品。1981久石让推出第一张专辑《Information》，确立了自己的音乐风格。其后，日本动画大师宫崎骏主动邀请久石让担当自己动画的配乐工作，由于理念上的契合，两人从1984年开始一直合作至今。《风之谷》、《天空之城》、《龙猫》、《幽灵公主》、《千与千寻》……这些响当当的名字让久石让的声名水涨船高。中青年观众比较熟悉的《W的悲剧》，以及北野武的多部影片中都留下了这位作曲家的身影。邀约不断的久石让自称三天可以完成70首作品，其旺盛的创作力极为惊人。

近年来久石让积极以钢琴家身分参加正统的演奏会，获得了乐界的广泛好评。上世纪90年代，久石让还获得了多个电影音乐及学院派的奖项，而最近一次获奖是2005年因《哈尔的移动城》获得洛杉矶影评人协会奖最佳原创配乐奖，他也成为2005年度各大电影奖中获奖的第一位作曲家，其海外的影响力可见一斑。

说了这么多，有些朋友可能还是对这位老先生的作品风格不甚了解，那么就请找出以上所列举的任意一部电影，用耳朵聆听，用心灵感悟。久石让的音乐一定不会让你失望。【胜负师 提供】



波斯王子的COSER



《波斯王子》的"时之三部曲"随着最终作《波斯王子 王者无双》的发售而圆满落幕，为了纪念这款最近几年给我们带来欢乐的作品，日前台湾省的一个游戏娱乐节目推出了波斯王子和伊莲娜的COSER，大家看看这对COSER，是不是颇有几分神似呢？特别是波斯王子的装扮，除了不够角色原型那样健美与黝黑之外，真是让人一看就不得不想起那个有着"体操王子"之称的家伙啊！【GOUKI 提供】



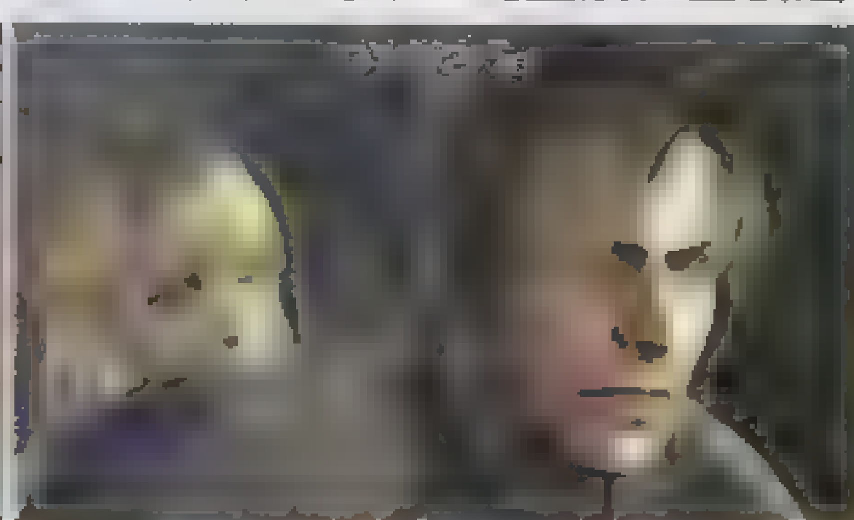
艾达，你究竟是谁？

近来在整理PS2版《生化危机4》的图片时，发现了游戏中的一个疑点。在Ada篇"另一项指令"中(the another order)，当游戏进行到第二章"拯救路易斯"时(Rescue Luis)，艾达将里昂从村长的魔爪下拯救出来后，自己却陷入包围被麻醉针击晕。当艾达从祭坛上醒来的时候，村民的利斧已经砍到身前了。艾达在躲避斧头的时候，大腿被划破了一条血痕。而在里昂篇的Chapter 5中，里昂与艾达驾驶汽艇来到小岛的岸边时，艾达利用绳枪攀上悬崖的那一刻，她的旗袍被风吹起，大腿上的那道伤痕已经消失得无影无踪。肌肤可以说是完好无损。虽然可以理解为PS2版的所有过场动画都是直接采用预录播片的方式来展现，不过以这次《生化危机4》在系列史上如此强调细节的风格来看，将如此缺乏前因后果的可能性理解为制作人员的疏忽的话，就反倒有点奇怪了。

里昂自从与克劳撒的战斗后，在激烈的拼刀中被克劳撒的匕首在脸上所划出的那一道血痕，直到通



▲岛内工事中的里昂，刚刚结束与克劳撒的大战，其脸上的血痕清晰可见。



▲大家可以注意看里昂脸上被晾干后的疤痕。



▲艾达被村民们的利斧擦伤的血痕，清晰可见。



▲在艾达的肌肤上没有任何一丝划伤的瑕疵。

过岛内工事后才被慢慢吹干，剩下一道疤痕。而在岛内工事的阶段，里昂脸上的血痕还是清晰可见的。假设艾达拥有这种伤口愈合、自我修复的能力，那么难道她的身体已经

按照系列以往直至现在的设定，里昂是一个正常人。那么，艾达则很有可能已经被改造成像威斯克那样的生化超人。因为联想到威斯克在《生化危机 代号：维罗尼卡》、《生化危机4》佣兵模式中的表现和艾达被他所救的事实(出自他的口中，我们姑且听之信之)，这样猜测所导致的可能性结果是非常可怕的。六年的时间，任何事情都有发生的可能。我倒真希望自己猜错，因为当你在欣赏一场自己期待已久的足球比赛、看一场电影或是打一款游戏的时候，你一定不会希望发出："噢，这简直如我所料。"、"用屁股都能想得出来。"等等诸如此类的声音。

因为若即若离而无法得到的女人，往往才会令男人们感到欲罢不能和充满遗憾。艾达则很有可能会把悲剧进行到底，上演一个彻底悲剧性的结局，进而在《生化》的历史上成为系列的最强音之一。

【阿迪 提供】

模拟通告之重装上阵——新年的礼物

文 东方蜘蛛

新年好！蜘蛛给大家拜个早年。虽说这两年来模拟器令人振奋的亮点着实有限，但是作为圣诞、新年期间的传统固定节目——重量级模拟器消息的发布，一向不会缺席！

先来看看大家望眼欲穿的PS2模拟：得到极高评价的PS2版《生化4》已经被PCSX2 0.9版完全支持！录像为证，画面相当完善！可惜截稿时这一版本还没有放出来。0.9版的发布本来是定在圣诞的，可惜由于几位程序员要参加学校的考试而改在了1月，大家拿到杂志时可访问一下各模拟器站点。的确，这个版本的图像完成度颇高，但请各位不要在玩了以后大骂蜘蛛——就算你的CPU足够强悍，每秒能达到10帧就可以感谢风感谢雨了，也许我们应该指望的是AMD和INTEL尽快提升一下它们的CPU性能。

另一个好消息是最强NGC模拟器Dolphin并没有死！论进度，Dolphin一年前放出来的版本比现在的PCSX2都要强，许多游戏已经可以在满意的速度下接近完美的运行（比方说《灵魂能力Ⅰ》）。可惜自从去年4月放出最后一批抓图后就再无声息，众人皆以为其已经挂了。不过其论坛上出现了最新的测试抓图！既然作者愿意放出进度，那新版本还是有很大可能出现的。蜘蛛看到作者说速度平均有真机的50%，当场幸福地要晕厥过去，直到看见画面完美的《马里奥足球》速度其实还不到每秒一帧……OK，再泼一盆冷水：作者本人差不多已经停止开放这个模拟器了，模拟器现在没有解决的问题，以后估计也难得解决了（为《风之杖》和《阳光马里奥》默哀）；况且没有真正放出源代码之前，大家别做太大指望；就算哪一天放出了源代码，大家也别指望其他人的改版能在原作者F|RES和ector这两位强人的基础上有多大的提升。



▲NGC模拟器的《忍者神龟》游戏截图。



▶ 传说中的主机PC-FX的游戏画面。

说到这里，蜘蛛不得不赞一下自己的模拟器定律：老任的主机总是先被模拟——依旧没有失效。NDS模拟器虽然没有当时GBA模拟器那么疯狂，可目前走的最远的NDS模拟器Deas也在元旦之前放出了新版本。声音是不要指望了，好在《彩虹岛》这种2D游戏几乎可以完美运行，不过大家最为关注的《恶魔城 苍月十字架》还是没戏——目前放出的版本尚未包括模拟触摸屏的部分，无法在游戏开始后输入姓名……作者说触摸屏的模拟已经开始，没有加入到目前发布的这个版本之中的原因是触摸屏的模拟还非常不稳定。

说完热点，再看看冷门。话说NEC曾经为次时代战争推出过一款传说中的主机——PC-FX，由于主机落败，见到此主机的机会非常少。蜘蛛对这种只闻其名未见其形的主机一向充满好奇，也特别关注。其模拟器MagicEngineFX也在新年透漏了一下最新进度：61%的游戏已完美或接近完美的模拟，16%的游戏有少量图像错误，23%的游戏暂时不支持模拟。作为一个收费的模拟器来说，达到这么高的完成度也是理所应当的。

等这个模拟器接近完美了，自然会放出来收注册费。不过根据以往的经验，只要MagicEngineFX敢把需注册的版本放出来，自然会有免费的版本出现，大家心照不宣吧。

说了半天，蜘蛛觉得这些家用机模拟器的发布更像是在年关向玩家报告进度，而不是放出真正可玩的版本。这也是家用机模拟的瓶颈期——以前好搞定的主机模拟都已经完成，三大主机的模拟又受限于主机本身前所未有的复杂性和目前PC性能的限制（主要是CPU的处理能力近几年进步不大）而难以有立杆见影的突破。

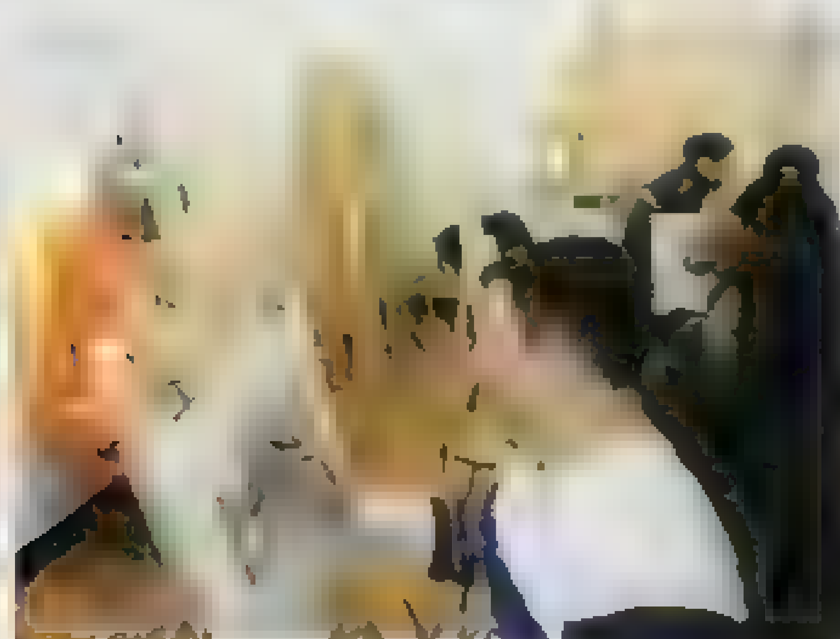
那我们就来看看实质性的收获——如果说到模拟器而没有提到MAME，那是不行滴——这就好比体育新闻提到火箭队而没有提到姚明和麦迪。MAME放出了0.103版作为新年礼物，近期MAME最大的贡献是大幅提高了土星互换基板STV的模拟速度，外加搞定了著名射击作品《闪亮银枪》的保护！蜘蛛对这个基板上的很多游戏YY已久，别说是街机版，就是土星版也没有合适的模拟器玩呀！当年颇具人气的一些街机作品，如《水浒演武》、《豪血寺一族3》和《紫炎龙》、《苍穹红莲队》等在这一版本上从画面上和速度上真正变得可以玩了。老玩家们还犹豫什么，立即去找下载吧！几位MAME的核心程序员也在回顾兼吹嘘2005年的同时表达了对2006的期望，比方说，他们和大家都很惦记的CPS3解密等等



游戏学校的有趣课程

在游戏这一新兴产业越来越被人重视的今天，不仅大学纷纷设置游戏、动画专业，而且各种游戏动画专业培训机构也应运而生。“作为与游戏相关的一门专业，究竟是个什么样子呢？”相信很多读者都对此很感兴趣，那么就以上海大学CIA游戏动画班为例，满足一下各位的好奇心吧。

在这里经常可以看到这样的课程：同学们有的在地上爬来爬去，有的似乎是在互相厮打、还有的来回跑步，而老师手上还拿着秒表，看着学生们一遍又一遍重复着这些动作——你说他们是在学习表演？其实这是为了帮助学生把握肢体语言、学习制作角色的动作，学校专门开设的辅助表演课。而为了再现逼真的动作，自然最直接的办法就是要同学自己将动作演示出来。而老师手里面的秒表就是为了精确纪录每一个动作所使用的时间，以便在动画制作中设置准确的Pose制作关键帧动画。



▲ 同学们正在上素描课



▲ 学生作品

不仅如此，在这里还有很多让人感到有趣的事情。各位玩家都知道，游戏中角色的表情对于塑造角色起着非常重要的作用，而为了能让学生掌握好脸部表情的制作，老师首先要求大家在平时要经常对着镜子呲牙咧嘴，做出各种怪异的表情。之后在课堂上学生们就会根据所学的专业知识利用MAYA建模自己做出相应的表情。可以想像学生们一面照镜子一面利用电脑制作表情模型的场面会是多么热闹、有趣。

当然，在这里除了各种充满乐趣的课程外，各种专业知识的学习也是必不可少的。在这里学生们要学习六大块课程：动画美学素养，素材处理，传统动画制作，游戏三维动画制作，游戏专业课程以及后期编辑。此外学员还要学习包括MAYA以及3ds max等专业课程达到15门以上。完成这些课程的学习后，还要完成为期两个多月的实习阶段。在这期间学员将以小组为单位，自主设计并完成一套完整的游戏作品。包括游戏原画、游戏建模、游戏动画和特效。而整个学习过程将持续一年的时间，学生总共要学习一千多个学时，看来课程安排还是很紧凑的。

在这里还看到了不少学生的作品，虽然存在着这样那样的不足，但有些作品已经能够表现出作者的风格了，相信经过日后的磨练，一定能够成熟起来。

感谢上大 CIA 游戏动画（www.cia-china.com）提供资料

栏目主持：邪魔天使



邪魔院

体会异国文化的魅力

邪魔天使的随笔

当日历翻过2005年12月31日时我才惊觉原来2005年已经属于过去式了，掰着指头数数今年玩了哪些游戏，数到一半就放弃了。何必呢？又不是完成任务，只要自己开心就好了，何必去在乎游戏玩的多少。不过2005年我倒是没有看完一部完整的日剧，追完的动画只有《高达SEED D》和《圣魔之血》两部，想起来真是凄惨。不过想想屋里堆起来的那几十个高达模型盒子……算了，那是附加结果。(为什么此时我感到有人在如催命般地狂吼叫我赶快拼那个雷德幻想 —_—）2006年，《FF XII》、《VP2》……光是这两个游戏就足以让我兴奋好长一段时间了，看来今年又会很愉快的。(\^o^/) みんな、新年おめでとうございます！

闲聊日语

作者：张宏

一个汉字有多个音读的历史原因

日语汉字的发音分为音读和训读两种，前者是汉语的近似发音，后者是日语的固有发音。在日语中，一个汉字有多个音读是很常见的现象，比如"人"字，有时读"しん"，有时读"にん"。以前笔者有一个朋友问这是什么原因造成的。笔者当时回答这可能是日本各地的口音造成的，就好象北京话念"人"，东北话念"银"一样。后来通过学习才知道，当初那个解释是错误的。造成这种现象的不是口音原因，而是历史原因。

首先介绍一点点历史知识。我们一般将中国的历史划分成一个一个朝代，比如"唐宋元明清"等。日本的历史一般不这样划分，日本人一般划分为某某时代，比如"飞鸟时代、奈良时代、镰仓时代"等，汉字并不是一次性传入日本的，大约是分三批传入日本的。第一批汉字大约在飞鸟时代传入，比如"修行（しゅぎょう）"，"行"字发"ぎょう"音。第二批汉字大约在奈良时代传入，比如"旅行（りょこう）"，"行"字发"こう"音。第三批汉字大约在镰仓时代传入，比如"行灯（あんどん）"，"行"字发"あん"音。不同时代传入的汉字有不同的发音，这才是根本原因。

（备注：查一般的《和汉词典》，"しゅぎょう"可能写成"修業"，但查《广辞苑》，应当能看到"修行"。就算没有《广辞苑》，您也可以看一下"行政"这个词，它的读音是"ぎょうせい"。）

经典台词

ティア：必（かなら）ず。必ずよ。待（ま）ってるから。ずっと。ずっと…
ルーク：うん、わかった。約束（やくそく）する。必ず帰（かえ）るよ。
ティア：ルーク…好（す）き…

Tear：kanarazu。kanarazuyo。matterukara。zutto。zutto…
Luke：un、wakatta。yakusokusuru。kanarazu kaeruyo。
Tear：ruuku…suki…

很难得《传说》的男女主角有如此让人心动的告白，看着男主角卢克从一个不明世事的贵族小P孩如何成长成一个有责任感的男人不禁让人欣慰。果然正如游戏制作人所说的那样，这是一个关于成长的故事，男主角在旅行中如何达成心灵的成长。当卢克说"一定"时，心中应该还是有一些不安的吧，缇娅也有一些不安吧，他们必须接受自己的命运，但只要有信心，总有一天会相见。





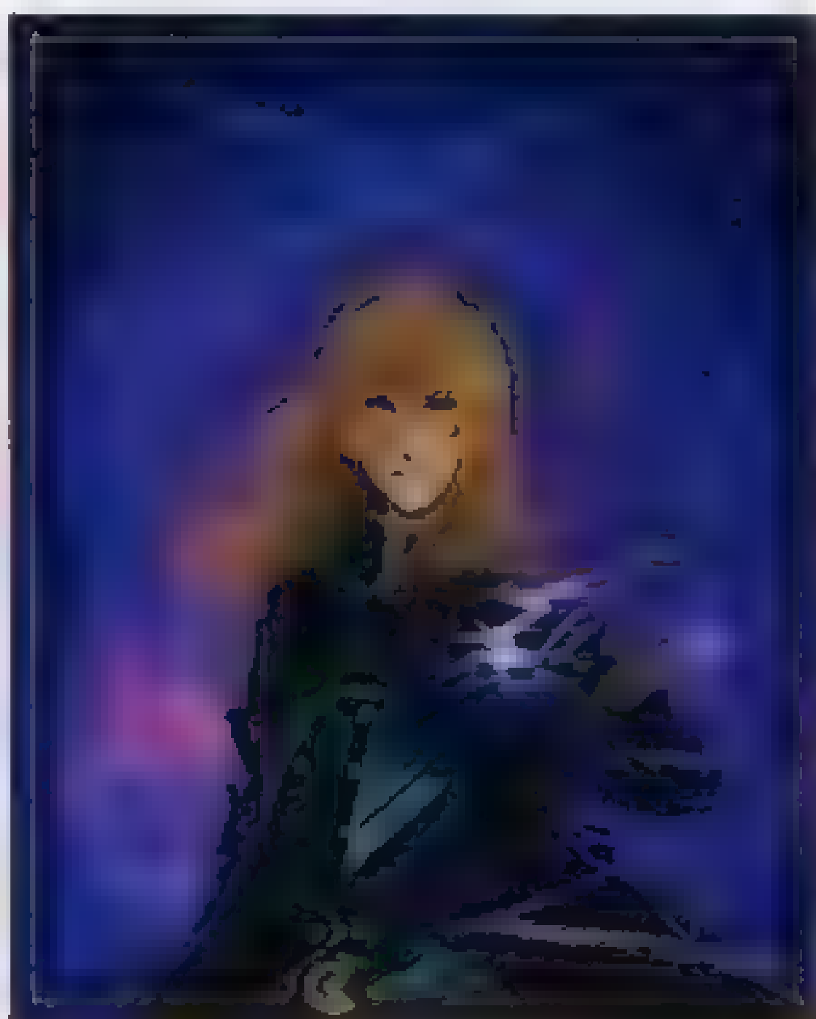
东瀛采风

日语第二人称代词的降格

我们之前讲过"あなた"、"きみ"等第二人称代词，还特别指出一般女性对男性尽量不要说"あなた"，以免引起误会。记得以前有人争论日语第二人称代词（你，您）中哪个最具有敬意。但他们争论了半天也没争论出结果，这让笔者想起了以前在书上看到的一个例子。据说在19世纪末20世纪初，"きみ"还是一个很有敬意的代词，30年代之后它的敬意明显下降，50年代之后它几乎已经没有什么敬意了。其他第二人称代词（あなた、おまえ、きさま等）的情况与此类似，只不过没有那样明显罢了。在语言学上，代词的敬意逐渐降低，这种现象有一个专门术语叫做"降格"（degradation）。

为什么日语第二人称代词会降格呢？笔者觉得有两个主要原因。第一个原因是：日本人在使用第二人称代词称呼对方时比较敏感，生怕使用的代词缺乏足够的敬意引起对方的不快，因此有意省略代词。比如谈话对方如果是老师时可以用"先生（せんせい）"，但如果是老师的母亲就不能再用"先生"，但用"あなた"好像也不合适，敬意不够，为稳妥起见干脆不用代词而用"お母（かあ）さん"代替。





第二个原因是：日语有一个特点，可以不通过句子首部的主语而通过句子尾部的谓语来表达敬意。因此，即使省略了第二人称代词，只要谓语的敬意足够强，同样可以让对方感到满意。比如，"教（おし）えていただけないでしょうか。"（您能否教我一下），这句话中虽然没有代词，但语气相当谦卑，是很客气的说法，对方听后心里一定觉得舒服。

记得田中耕一获得诺贝尔化学奖时，日本首相小泉纯一郎设宴招待他和小柴昌俊（诺贝尔物理学奖获得者）。小泉和田中一见面，第一句话就是"田中先生"，田中听后非常惊喜，他没有想到身为日本首相并且比他年长约20岁的小泉竟然称呼自己为"田中先生"。我们中国人可能体会不到这个四个字的分量，但日本人能够体会到，因为这是相当尊敬的称呼。在整个宴会过程中，小泉一直使用"田中先生"来称呼田中耕一。通过这个实例我们可以看到，不使用第二人称代词同样可以表达敬意。在日语中这样的实例还有很多，比如在人的姓名后面加上"様（さま）"、"殿（との）"等。在日常生活中日本人是比较回避说"你"这个词的，除非大家关系比较亲密，一般而言称呼对方都是在姓名后面加"さん"，这样既不会让对方不快，也可以表现出自己很有礼貌。

小卖部2006新春购机特别版

文 阳光育成计划成员 郭然



Q PS2

现在买PS2应该选择什么型号?

A 因为全球销量过亿的PS2是一台相对成熟的主机，相对稳定的价格已不是玩家关注的主要问题，而PS2众多的型号可能会对玩家造成困扰。现阶段市场上最常见的PS2多为50000系列和70000系列。(30000系列和极少量的10000系列主要在二手市场流通，这里不再讨论)50000系列的绝大多数型号在70000型发售后已经停产，国内目前的货源都是一些库存，且数量日渐减少，取而代之的是很多[**翻新**]和[**二手**]机。国内常见的是50006、50007这两个型号。70000系列PS two的迷你外形十分讨巧，受到不少人的喜爱。只是有部分玩家担心主机的[**散热**]问题，这点其实不用太担心，只要别每天七八个小时连续工作就行了。自70000型诞生以来，就有"70000系列容易[**烧机**]，还是50000系列好"的说法，使很多想要购买这一型号的玩家犹豫不决。这一传闻至今其实并无从统计所谓的烧机率，另一方面是国内部分商人也希望以这类消息的传播来盘活旧版PS2的库存。而且因为可以加防烧装置，若还有人说70000系列易烧机就多少有些危言耸听了。现阶段打算购买PS2的话，如果不是对硬盘有特殊要求，建议购买港版或台湾版的小PS2，参考价格为改后1450元左右。提示一点，如果你非要买50000系列，[**50009**]倒是不错的选择，因为基本没有翻新机，甚至还可以先去专卖店买行货，再拿到别处改装。价格只比70000系列稍贵一些，但有些店铺会捆绑支架、遥控器等周边出售，购买前请问清楚。

Q PS2

PS2的翻新机、二手机应该如何辨别?

A 翻新机的辨别主要针对70000以前的型号，因为70000系列推出时间还不算太长，没有太多淘汰下来的机器进行翻新。翻新机的辨别十分复杂，下面介绍的也只是一些基本的注意点，对主机了解不多的玩家最好是去信誉好、自己或朋友熟悉的店铺。首先，不要迷信于一次性[**开机画面**]，那个可以作假，而贴机[**封条**]也没什么参考价值，改机后会撕去换成店家自己的标贴。就算是现场改机，贴纸也可以通过简单的电吹风等工具将撕下，并几乎完美地还原。还有就是观察主机后面的[**编号**]和包装上的是否对应意义也不大，很多水货为了运输方便，都是主机和包装分开运输的，没人会帮你一一对应地装箱。目前阶段还有一定作用的鉴别方法如下：

1. 仔细观察主机背面的[**标签**]位置有无歪斜的情况，印刷字体是否模糊，只是这些差别比较小。

2. 检验[**读盘能力**]是重要环节，购机时最好准备D5、D9、PS的CD-ROM游戏盘以及DVD影碟各一张进行检测，如果一台"新"机连续两三次读不出盘或者光驱噪音大，就很可疑了。另外也选择《横行霸道 罪恶都市》等读盘时间较长的游戏来考验机器。

3. 再就是观察机身各部分[**新旧程度**]，比如手柄和记忆卡的插槽是否有磨损、主机的表面是否光滑、有无划痕、通过风扇的出风口看看风扇和机器内部是否有积尘、碟仓的出盘声音是否正常、主机下方的凸起垫脚是否有磨损等等，都是行之有效的方法。

4. 如果是现场改机的话，玩家就可以一并观察[**光头物镜**]的新旧程度，如果物镜发黄或者有积灰，就说明至少机器的光头是偷换过的。有条件的也可以找张正版游戏试一下，如果复位开机后直接进入游戏而不是九球画面，就说明光头的性能还不错。

5. 新主机配组装高仿[**手柄**]的情况也较多，有很多文章介绍拆开手柄之后的辨别方法，只是选购手柄时不可能让玩家拆开手柄，只能通过一些外观和手感上的信息来判断。原装黑色手柄的外壳颜色纯正，仔细看上面还有一些金色的微小颗粒；十字键、SELECT和START键手感比较柔软，没有明显的弹出或坚硬感；△○□×四键按压感好，有多级回馈的微妙感觉；而ANALOG切换键也不会太突出外壳。另外，最好之前在朋友处熟悉一下原装手柄的手感，在游戏店时也可以测试多个手柄进行对比。

Q PSP

购买PSP选什么版本好?

A 在地区上，PSP分为日版(主机底部编号尾数为1000)、美版(1001)、欧版(1004)、港版(1006)、台版(1007)。不同版本之间的主机在性能上没有差异。PSP的游戏没有区码限制，任何版本的主机都能运行(除部分EA出品的游戏)。在内容上分为普通版(只在日本发售，现已停产)、超值版(国内称为豪华版Value Pack)以及千兆豪华版。千兆豪华版是将豪华版中的挂绳换为了USB连接线，把32M记忆棒换为了1G的记忆棒，日版售价为31290日元，港版售价为2180港币。目前购买PSP，建议购买港版的豪华版1.5版。选择[**港版**]是因为将来有可能通过升级方式对应中文操作系统，再就是港版PSP的维修相对方便些。选择[**豪华版**]是因为其附赠的配件较实用，比普通版贵不了多少，且二手率低于普通版。而系统[**1.5版**]主要是为了使用的方便，无需降级。如果1.5版的价格过高，可以考虑购买2.0版，但是8月份出厂的2.0版无法降级，且降级是有一定危险的，如果不熟练还是购机时就让店家帮你把版本降好。

Q PSP

PSP在挑选时有哪些注意点?

A 选购PSP比PS2要省心些，因为暂时没有翻新问题，只有少量[**二手**]机器简单翻新后充当新机卖。对于机器新旧的辨别主要是观察外观及配件，PSP陶瓷烤漆外壳比较容易留下使用过的痕迹，很难完美还原。请观察按键边缘是否有磨损，屏幕、各种按钮与外壳接驳处是否有灰尘，光驱碟仓等处是否有灰尘，只要仔细观察，一般都可以找到破绽。还可以打开电池仓，查看电池下方的封条是否破损，再就是PSP对一下机身和包装上的编号，虽然不对应不一定就是二手机，但可能性较大。另外，豪华版中的[**耳机被调包**]的情况较多，尤其是耳机在外观上基本和正品一模一样，区别的方法只能通过多挑几个耳机进行细微对比来解决了。组装耳机的低音部分有一定的杂音且混沌，试听一些低音部分较多的曲目还是可以分辨出来的。最后就是[**坏点**]问题。玩家应尽量去规模较大的店铺购买PSP，且购买时一定要事先问清坏点怎么算。另外也不要太执着，偶尔一两个亮点、暗点对使用并没有太大影响，只要不是过于集中或是在画面正中就行了。鉴别坏点可以通过改变主机设定时间的月份，看不同的背景颜色逐一排查，或者之前就买好记忆棒，预先储存纯色的图片(一般黑、白两张即可，针对亮点以及暗点)，试机时显示图片加以观察即可。另外，提醒一下，PSP在春节前有一定幅度[**涨价**]的趋势，如果不是太急，可在节后价格回落时再购买。

Q PSP

如何选购PSP的其他配件?

A 豪华版的配件玩游戏基本够用了，不过建议购买一块屏幕保护膜。日本原装产品价格一般在60～90元左右，有的还附清洁布。还有就是杂志上介绍过的北通PSP贴膜，但不要购买那些杂牌贴膜，贪小便宜得不偿失。比较重要且投资较大的配件是记忆棒，现在看电影、听音乐及玩破解一般需要1G或更大的容量的记忆棒，512M有些捉襟见肘。记忆棒建议购买行货的Sandisk版本，国内有三家代理，最大的是上海宏翻，行货1G记忆棒价格在700元左右，并有五年质保。

Q GBA & NDS

购买任天堂掌机应如何选择?

A 现在掌机市场，NDS正在逐步取代日有的GBA系掌机，而新生的GBM因为售价较高，在国内的人气相对较低。现在购买GBA以及GBA SP水货的意义已经很小了，一是翻新机多，二是在神游公司的行货面前竞争力大幅下降。与水货相比，神游产品无疑是目前玩家最好的选择，其优势在于[**质保及售后服务**]完售。神游的产品都有豪华版和普通版之分，豪华版面向大商场，附带游戏，价格较高，游戏店的普通版则更适于一般玩家。iQue GBM不仅造型时尚，且屏幕效果强于SP，手感也很不错，价格在850元左右(水货800元左右)，资金不充裕可以选择iQue SP，价格在600元左右。当然，最好是一步到位购买iQue DS，售价在1150左右(水货1050左右)，毕竟NDS可以兼容GBA游戏。

Q NGC & Xbox

现在想购买NGC或Xbox应该注意哪些?

A 对于玩家来说，购买这两台主机的注意事项要简单很多，主机没有繁琐的型号，且市场需求量低，二手翻新的情况不算严重。目前改好的全新NGC价格仅在1000元左右，这样的价格相比其他主机还是很有竞争力的，8cm的游戏碟片从一开始的30多元也降到了7元左右。不过购买NGC的最大隐患是二手翻新机，国内NGC的销量一直不高，有的机器甚至在反复出售回收循环使用，所以购买时要多加小心。辨别新旧NGC没有特殊的方法，可以参考PS2的辨别方式，主要从[**外观各细节**]入手。Xbox目前销售的基本都是港版，改后价格在1400左右。Xbox的各种限定版因为销量的关系，价格也一直不高，如果有兴趣可以考虑入手。Xbox的翻新机比NGC少一些，但同样应该注意。

以上问题的回答仅代表作者个人观点，各地最新商品价格请参考www.levelup.cn/mall电玩商城。

栏目主持：邪魔天使

幻之炼金坊

幻境国度的奇妙之旅

说实话，小邪一直都没有完完整整地将《钢之炼金术师》这部动画看完过，这也是我心中的一个遗憾。从接触ACG开始就对那些稀奇古怪的魔法阵、炼金阵感兴趣，觉得那些阵都好漂亮，随之也有收集以魔法阵为原型而做成的垂饰、项链之类的东西。我最喜欢的就是一个样式很简单的六芒星样的项链，虽然就只是一个圆里面套了一颗六芒星，但那种简约美我却非常喜欢，所以将它珍藏至今。

贤者之石(Philosopher's stone)

现在一说到贤者之石很多读者想到的应该就是那部讲述兄弟爱的动漫作品《钢之炼金术师》吧，围绕着贤者之石兄弟二人展开了冒险，并遇到了很多事情，这里就不再重述了。而我们的小巫师哈利·波特的小说第一部就叫《哈利·波特与贤者之石》，不过英国人怕美国人不知道什么叫Philosopher，所以在小说进入美国后将这个贤者之石就改为魔法石(Sorcerer's stone)了。

对贤者之石的具体描述是这样的：贤者之石是能够将各种金属变为黄金的红色石头，这下大家应该明白为什么《哈利·波特》和《钢炼》里贤者之石都是红色的了吧。不过贤者之石其实并不是一块石头而是红色的粉末，所以它也有"投射的粉末"、"lapis(拉丁文，常用于化学中的矿物命名)"、"万能第五要素"等名称。有时它也与"万能药"(Elixir，在《FF》和《传说》里都是HP、MP全回复的珍贵回复药)视为同一种物质。炼金术中能够将贱金属变为贵金属的有变白银的"白石"和变黄金的"红石"，这个红石就是贤者之石了。做成贤者之石是炼金术的基本，也是炼金术士的最终目标。



传说贤者之石能够医治百病，并能提高人的精神，让人接近神。而许多炼金术士也写下了许多贤者之石的做法，不过一般都是一些寓意深刻的故事，常人是很难理解的。还有一种说法是，贤者之石是炼金术士的精神进化到了一个新的阶段的象征。不过我们知道，炼黄金当然是不可能的，这贤者之石也就是一种化学物质，相当于我们说的催化剂而已。

贤者之石的概念来自公元第八世纪的一位阿拉伯裔也门人，他是一个炼金术士叫杰伯。他对亚里士多德非常有研究，亚里士多德说世界上有四大元素，它们分别是热、冷、干、湿。火是热与干的结合，土是冷与干的结合，水是湿与冷的结合，空气是湿与热的结合。基于亚里士多德的这一理论，他进一步总结出"所有金属都是这四种元素的结合"的理论，并指出，两个为内部元素，另两个为外部元素。基于这一理论，将一种金属变为另一种金属的过程就被称为四种物质的重组，而促成物质重组的媒介就是一种在阿拉伯语中称为al-iksir的物质，该物质就被想像是一种具有神秘力量的石头(因为一般是粉末状，所以有说法是这是贤者之石磨成的粉末)，其中al-iksir就衍生出西方"万能药(也称万灵药)"的单词elixir。当时的人认为贤者之石是由一种叫carmot(炼金术士认为的构成点金石的原料)的物质构成的。

炼金术

说到贤者之石怎能不谈与之有密切关系的炼金术呢？最早的炼金术是一种精神净化以及升华的手段，它和通过观察天象来分析世间事理的占星术遥相呼应，不同的是，炼金术则是通过探究物理来分析上天的创世理念，从而达到和上天交流的目的(在最终目的上两者是比较相近的)。



在漫长的发展过程中，炼金术逐渐分化成了两大部分：一种是专门研究将物质上的铁、铜等基本元素转变成金、银的方法的学科(或者是将疾病转化为健康、将衰老转化为青春)，而另外一种则强调将自身精神进行"提炼"和"升华"，在精神上接近神的领域。而到了后期，炼金术士又开始将两者结合在了一起，认为要想将普通的金属转变为金和银这样的贵重金属，首要的条件就是自身的精神能够上升到一个足够的高度上。(中国的道家也是将修身养性和开炉炼丹作为修行的两个重要项目的，这是东西方文化的又一次不谋而合。)在炼金术发展的过程中，术士们对于金属和元素的研究逐渐深入，他们在这一方面所做的种种实验以及获得的成果对于后世在物理和化学领域的发展起了巨大的推动作用。而他们在精神领域的修行发面所做的探索在一定程度上也影响了人类在哲学方面的探索。

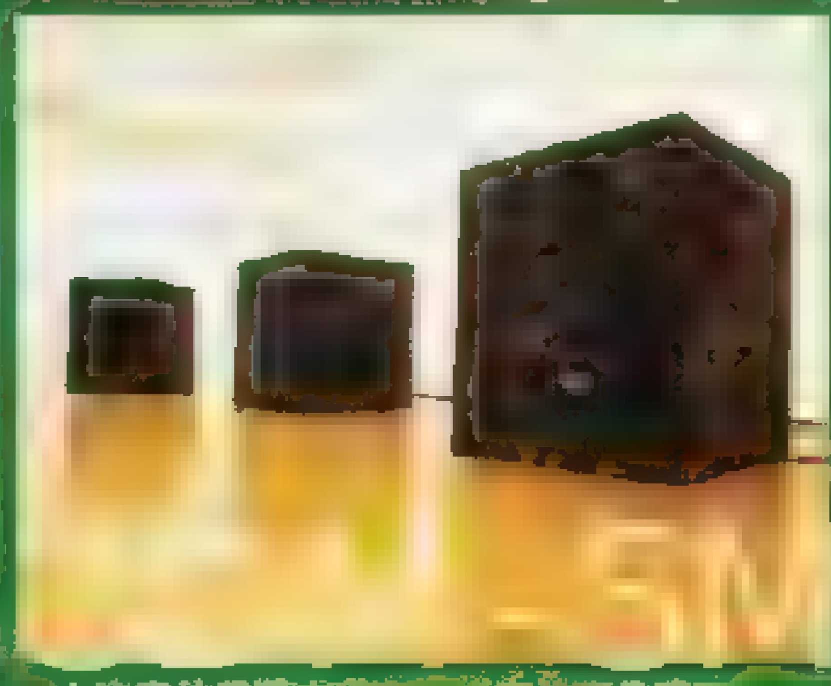
因为炼金术本身的特色，不论是冶炼金属还是精神修行都需要在一些偏僻、安静的地方进行，而炼金术士们大多数也都不喜欢和世俗进行交流，他们还喜欢用一些神秘的符号来记录自己的研究以及修行成果。这就导致了一提起"炼金术"的名字人们就会把它和神秘学或者那些诡异的东西联系在一起，甚至会认为炼金术士都是魔鬼的使者、他们所从事的都是一些巫术。因此在相当长的一段时间内，炼金术都无法得到世人的认同，术士们只能隐藏在黑暗中进行自己的研究。

(以上关于炼金术的描述由我们的阿修罗同学友情提供，在此对他表示十二万分的感谢。^o^)

贤者之石与我们

作为一个ACG爱好者，我们能接触的关于贤者之石和炼金术的东西那就非常多了，比如我们刚才说的《哈利·波特与魔法石》和《钢之炼金术师》。如果是70年代出生的，那对电影"《印第安纳·琼斯》系列"应该比较熟悉，其中有一集就是围绕贤者之石而展开的，片名就叫《印第安纳·琼斯与贤者之石》。而我们熟悉的动画《蓝宝石之谜》中那颗蓝宝石就是贤者之石，游戏《女神侧身像》里正因为理查德拥有贤者之石，所以这个眼镜变态萝莉控(官方称呼，请参照《星之海洋3》中对某烧瓶的解释)才能制造Homunculus，在《鬼泣》里贤者之石是进入冥界所需的第二把钥匙，在《牧场物语》里贤者之石是打造贤者道具的必需品。

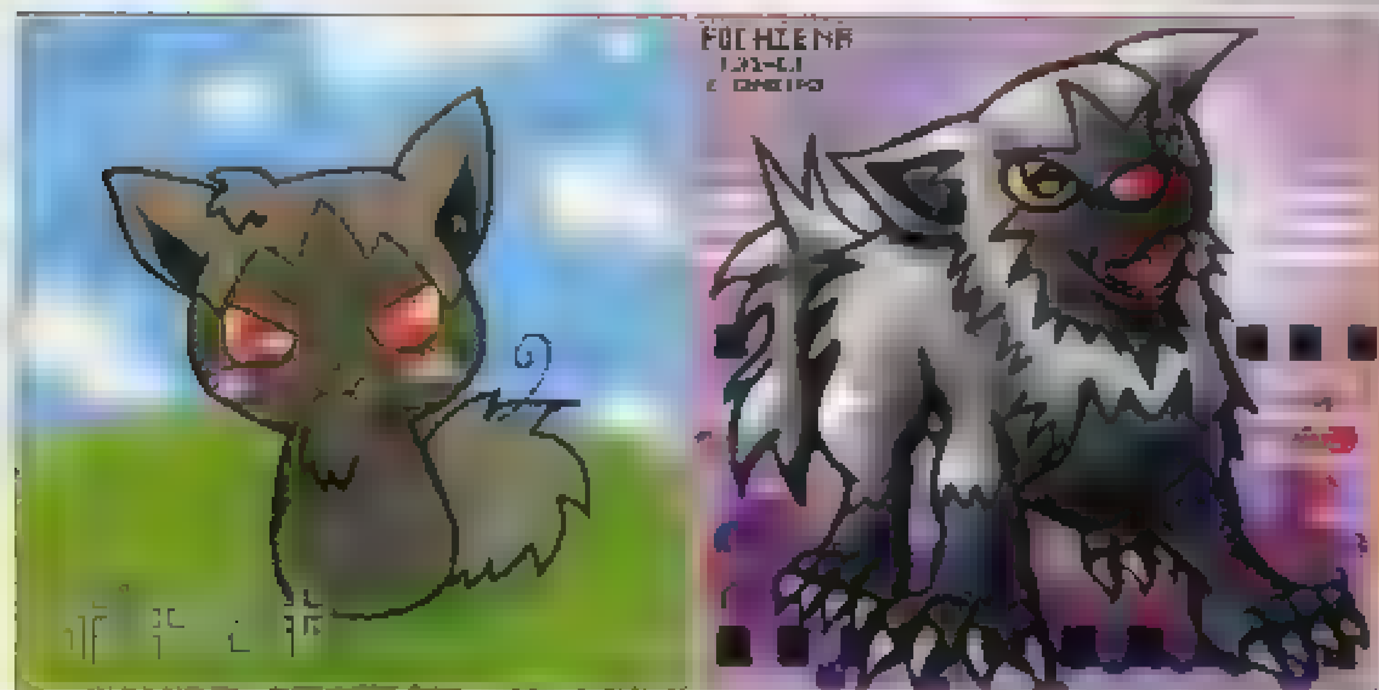


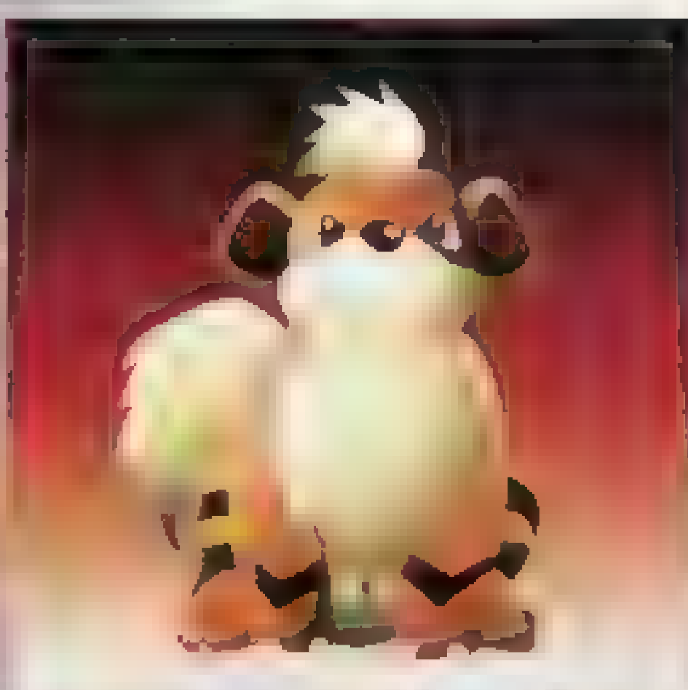


秘密花园

本期秘密花园由小胜我来送上，新的一年是狗年，所以特地挑选了一些游戏动漫中小狗的图来与大家分享，当然，在这喜庆的日子里还是不要让凶神恶煞的地狱三头犬和恶心的生化丧尸犬出现了，祝大家狗年吉祥！

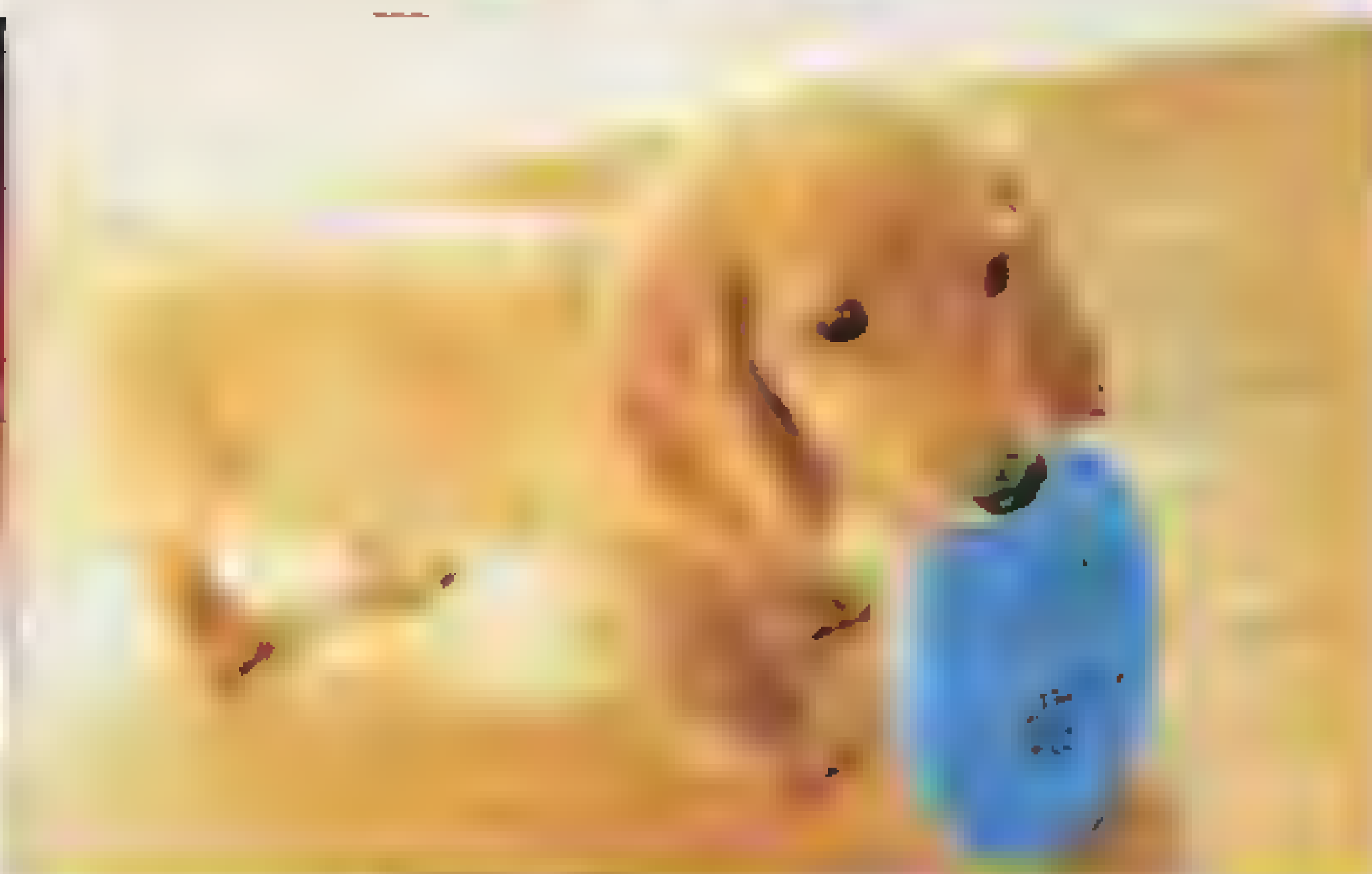
主题：狗狗贺新年





土狼犬虽然很凶猛，但也还是有可爱的一面啦。

卡蒂狗忠诚老实，是做朋友的最佳选择。



2005年在游戏界大红大紫的新宠 任天狗，新的一年还会继续得到更多人的喜爱吗？

《[illegible]》那只跟在脚边的可爱小道具——小汪（ワンブルちゃん），五代还会有它的身影吗？





《战国ACE》中的超天才犬 犬王丸，实力不容小视！

《Excel Saga》中那个一天到晚总要为随时会变成主人美食所担惊受怕的可怜小狗阿饼





在今年游戏小狗中最被看好的大神，它将用神奇的画笔斩妖除魔，重新恢复生意盎然的彩色世界，祝福大家新年快乐！

进化！卡蒂狗进化成风速狗以后又帅气了很多呀！



加尔福特和爱犬帕比，这个美国人之所以能够精通日本忍术，全靠他有一个忍犬好朋友啊！



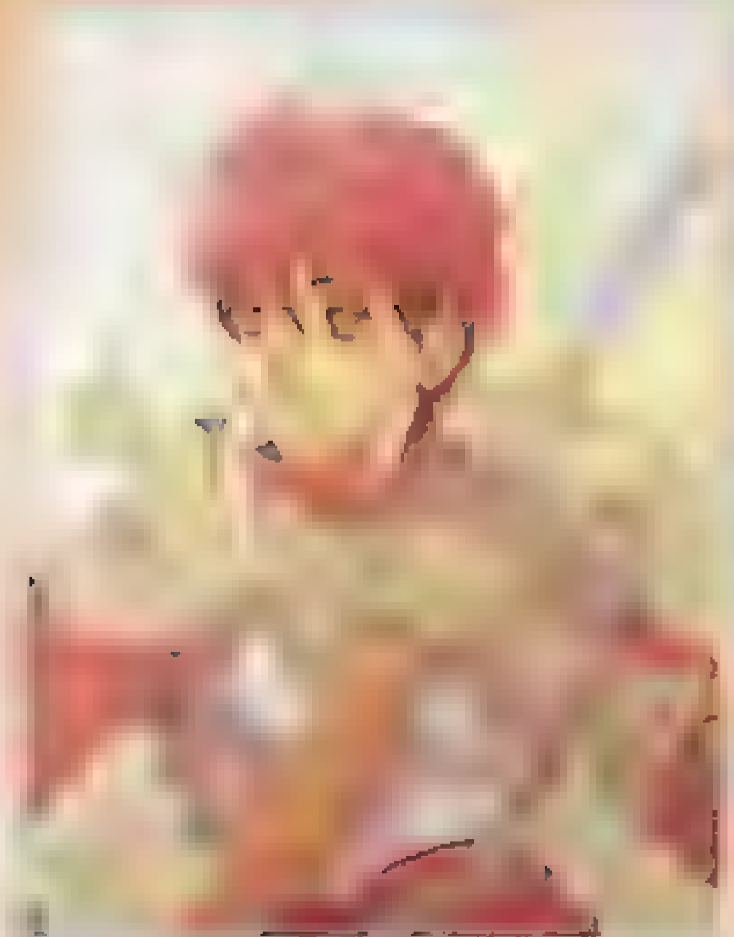
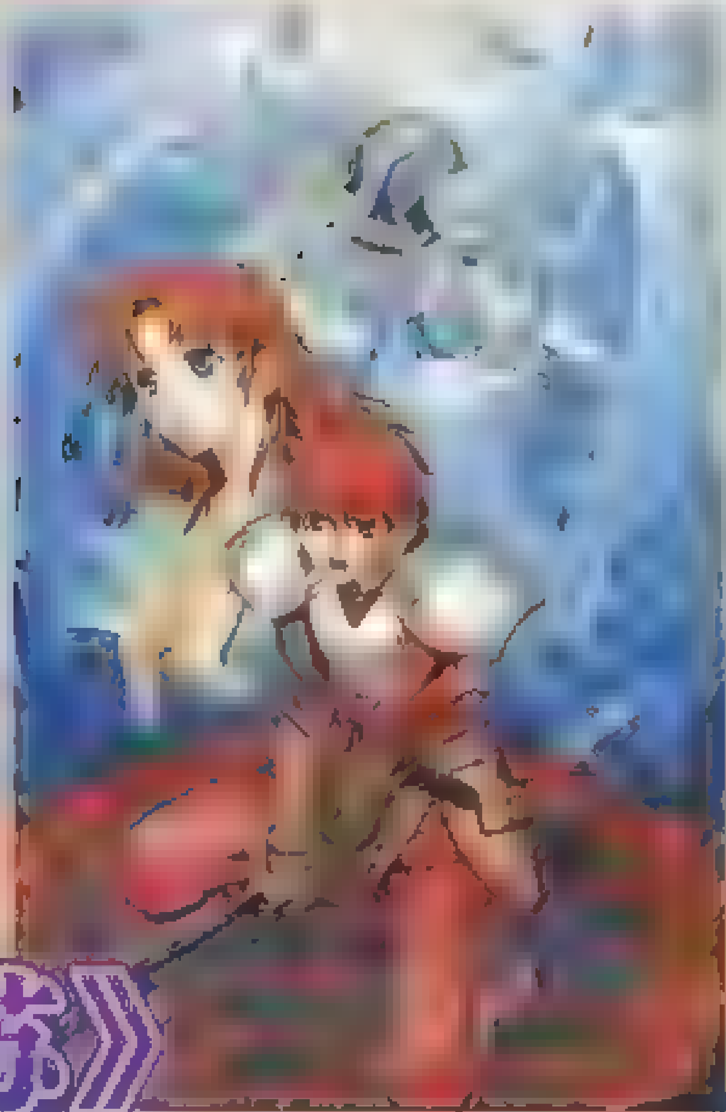
洛克人和他的好搭档机械狗RUSH，此图出自西村绢老师的手笔

绘梦人 织梦的女神——岩崎美奈子

文 雨滴

或许你并不知道岩崎美奈子的名字，但你一定听说过一部作品，这部作品让无数玩家留下了刻骨铭心的印记，它的名字是——《永远的伊苏》！1993年，凭着对“《永远的伊苏》系列”作品的热爱，岩崎加入到以制作《永远的伊苏》闻名的Falcom公司任职游戏美工。直到1998年她离开公司自由发展时，岩崎美奈子一共负责了《英雄传说3 白发魔女》、《英雄传说4 朱红之泪》、《永远的伊苏V》、《永远的伊苏 eternal》4部作品的人物设定。她在这些作品中的表现被玩家广为称道。因此，在岩崎离开Falcom公司后，Falcom决定“《英雄传说》系列”三部曲PSP版的人设还是由她继续担任。

姓名	岩崎美奈子 Iwasaki Minako
性别	女
出生地	新泻
生日	3月10日
血型	B
现居住地	崎玉



《永远的伊苏》

对于岩崎美奈子来说，《永远的伊苏》是一部影响她一生的作品，正是因为对这个游戏的喜爱，1993年她才努力学习加入Falcom公司，也正是因为“《永远的伊苏》系列”，她才被人们熟知，可以说，没有《永远的伊苏》便没有今日的岩崎美奈子。而“《永远的伊苏》系列”从1988年登陆FC开始，PC-E、SFC、MD、SS、PS2等主流机种上都有它的影子，系列最新作PSP版的《永远的伊苏VI》将于1月19日由Konami发行，而NDS版《永远的伊苏》也将会在今年春发售……


■岩崎为《英雄传说 海之槛歌》PC版绘制的宣传画。

《英雄传说》

与《永远的伊苏》一样长盛不衰的另一个系列。其中《白发魔女》、《朱红之泪》、《海之槛歌》三作已经由Bandai移植登陆PSP。不过让人奇怪的是，这三款游戏的PSP版封面均出自Falcom公司的另一著名画师椎名优之手，岩崎美奈子仅负责了三部作品的人设及角色对话图。





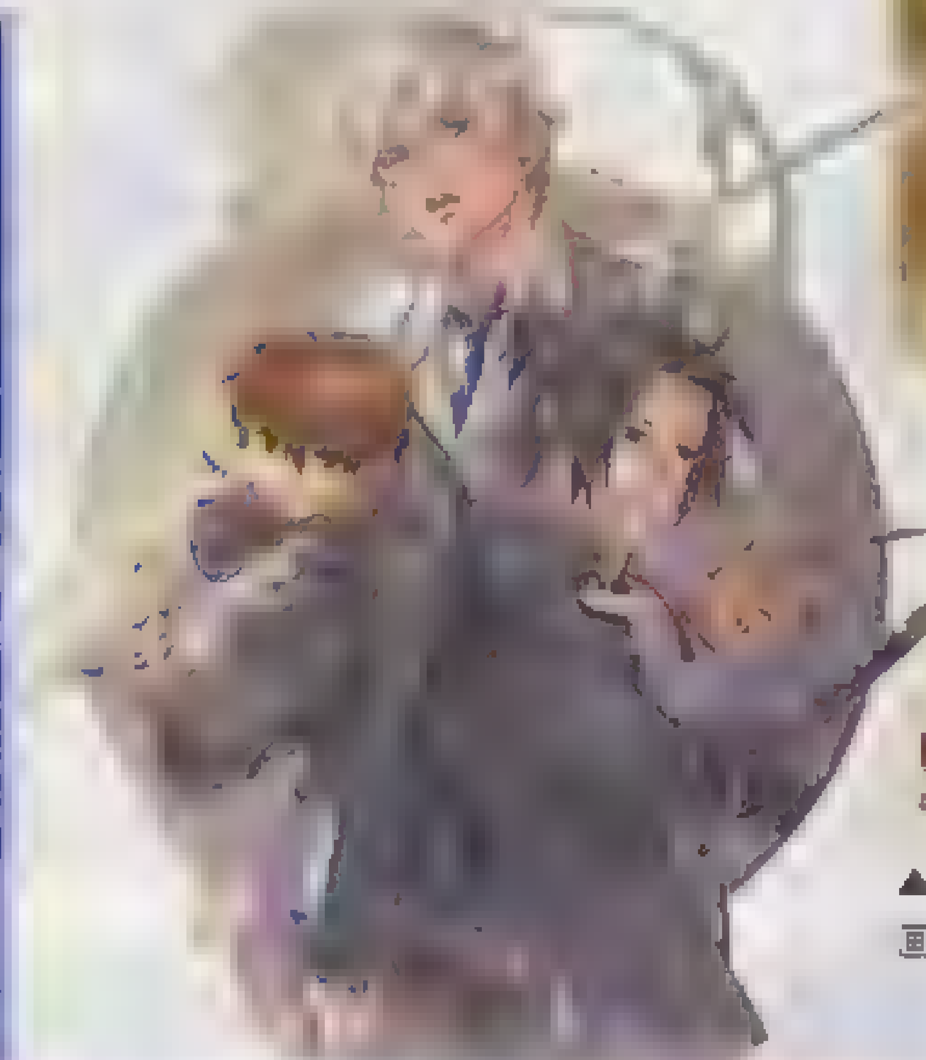

《转生学园·幻苍录》

虽然这部由Asmik-ACE出品的PS2游戏并没有像《永远的伊苏》与《英雄传说》那样著名，但仍然吸引了为数不少的玩家，而岩崎美奈子所设计的众多造型优美、个性鲜明的角色也深受大家喜爱。岩崎美奈子担任了该游戏的人设及小说插图。此游戏在女性玩家群中颇受好评。



▲《转生学园·幻苍录》是岩崎美奈子画风最为成熟的一作。







▲《转生学园·幻苍录》中，除了大量与BOSS的战斗外，还包含了恋爱要素





《幻想水浒传》

虽然岩崎美奈子没有参与"《幻想水浒传》系列"的制作，但是由Konam出品的《幻想水浒传》卡片集中，岩崎绘制了部分卡片的绘制工作。另外，她还担任了游戏《アクエリアンエイジ》的部分卡片绘制工作。



2005年是岩崎繁忙的一年，这一年里她根据高里椎奈的作品绘制了《玻璃月蜉蝣缘物语》，这部作品刊登在杂志《Ward》上。同时在《Ward》连载的还有峰仓和也的《最游记外传》及高河弓的《天使厅》。另外，岩崎还为X360游戏《赋法战争》豪华特典绘制部分插图。

主要作品一览

年份	作品	担任
1994	英雄传说3 白发魔女	人设/角色图/原画
1995	永远的伊苏V	人设 角色图 宣传画
1996	英雄传说4 朱红之泪	人设 角色图 原画
1998	永远的伊苏 eternal	人设 CG 宣传画
1999	新英雄传说3 白发魔女	人设 角色图 原画
2000	永远的伊苏 eternal	人设 CG 宣传画
2003	《幻想水浒传》对战卡片系列	卡片插图
2004	英雄传说3 白发魔女 PSP	人设 角色图
2004	转生学园·幻苍录	人设 原画
2005	英雄传说4 朱红之泪 PSP版	人设 角色图
2005	英雄传说5 海之槛歌 PSP版	人设 角色图
2005	玻璃月蜉蝣缘物语	漫画



如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动管道

1. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn

2. 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

3. 手机短信：移动手机发送到DC+意见与建议到33557770 联通手机发送到93557770

互动信箱

本期为您准备的礼物

1名

iQue DS

——让您领略次世代掌机的迷人风采！

ACG精美周边

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种

- 超大幅布制游戏海报
- ACG主题纪念T恤
- ACG主题精美明信片
- 时尚ACG运动护腕
- FF金属封面笔记本
- FF大幅亮丽水晶贴
- 尤娜挂饰精致手机链
- Q版小编形象随意贴（随机5款／人）

本期特别放送 100名

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

读者意见 往年的“UCG年度盘点”评奖部分制作得好粗糙啊，奖项实在太少了，不够完整细致。

解决方案 经过一番精心策划后，这次的年度盘点“游戏风云录2005”设置了更多重头奖项，而且在榜单的制定上征集了UCG编辑部全体小编（史上人数最多）的意见与投票，可说是全面性、权威性与民主性三者并重，希望大家能够满意

1B封面获得何种评价？

北京 白雪： 选图和用色都很棒，就是显得稍微有点挤。

常州 许颖出： 感觉人物比例太大，而且男主角的表情木讷，尤其是那头发的质感，大大破坏了封面给人的印象。

哈尔滨 赵毅超： 不错，不错，如果把男主角去掉就更好了！

郑州 常畅： 很喜欢封面的色调，这次封面的字也挺大的，显得很大气，但《银河游侠》的两位主角看起来有点沉闷。

上海 郑晓莹： 本期封面结合《银河游侠》表现出了宇宙的意境，紫色的封底也搭配不错，但封面用字较为繁琐，感觉上也比较密。

levelup.cn bit： 可以说是UCG史上最难看的一个封面了，先不说《银河游侠》的男主角有多丑，光那画的线条就粗得让人看了不舒服，而且文字基本都把封面给遮了。

编 本期的封面可谓恶评如潮。虽然《银河游侠》是一款期待度颇高的RPG，但显然游戏性和封面审美是两回事，就目前的统计数据看来，《银河游侠》的封面原画本身远未引起喜好该游戏的玩家们的共鸣，而批评指责则如潮水般汹涌而来……此外，封面的文字布局也因过密而招致反感，这些都是我们应当检讨反思的。

关于SFC特企的读后感

宿州 吴丹： 看了特企才知道那么多我喜欢的游戏系列均出自SFC，15年，代表着一个时代的终结。不过对特企标题十分不爽，说得好像2D游戏要完蛋了似的。

哈尔滨 朱宗良： 特企帮我回顾了那段稍许空白的记忆，希望以后能再多一些这种经典难忘的游戏企划。

柳州 梁栋： 本期特企仍然走的是“忆古”路线，此次又领读者漫步了SFC的历史长廊，我之前虽未触及过SFC，但看着本期的特企，也能设想出它当年的辉煌。

宿州 谷丹： 十五年前我才刚刚出生，实在产生不了超时空的共鸣……

邢台 卢少科： 本期特企很出人意料，仅仅一个SFC就能挖出这么多内容来，不俗。这种深入细致全面的挖掘才应该是特企的精髓。如果只是大众知识的综合就没意思了。

编 仅就特企本身的文章素质而言之，本篇特企还是非常受欢迎的。不过，大概是年代过于久远的缘故，许多新读者们对于SFC这台主机并没有多少概念，对于某些经典游戏亦不知典出何处，因而难以评价，这一点着实让我们出乎意料。看来我们今后的相关内容应在讲解上更加通俗易懂一些，兼顾更多的读者。

1B攻略与研究反响如何？

绵阳 郭妍捷： 又一次的攻略大餐，很多攻略都有剧情，即使没玩过看着也很有兴趣，不错！《波斯王子3》和《银河游侠》的攻略尤其优秀，赞一个。

郑州 常畅： 这一期我最喜欢的攻略就是《如龙》了，它让我了解了这个游戏的大致情节，确立了我买此游戏的决心。其实《波斯王子3》是不是也可以来一篇剧情小说呢？

上海 郑晓莹：《银河游侠》攻略做得相当齐全，基本要素、流程都在，只是这款游戏的迷宫实在是让人无语，希望下期能补完隐藏要素。

成都 周绍英： 本期四篇攻略总体都不错，只是《波斯王子3》和《如龙》的图片光泽太暗，总给人一种朦胧的感觉。

138**3162：**《波斯王子3》的配图非常得当！要知道，我在玩《波斯王子2》的时候可是完全晕了……希望以后能一直保持这种高素质的“图文并茂”。

编 本期的三大攻略：《银河游侠》、《波斯王子3》和《如龙》均受到了读者们的一致好评，而且各擅胜场无论是系统解析、基本流程、剧情概述……这三篇攻略的亮点均被读者们给予了高度表扬，除了部分图片上略有瑕疵外基本能让大多数读者满意。不过，《召唤之夜》攻略的反响则稍微要差一些

1B光盘的调查报告

柳州 梁栋： 看着“热血最强”中的影像，不禁令人对表演者的实力、技术及想象力而感叹，更为有着强大物理引擎及挑战性的《汪达与巨像》所折服！

北京 白雪：《王国之心Ⅱ》的那段最精彩，不愧是神作！另外，“游戏动漫园”占的时间有点太长了。

上海 王辰卯：《汪达与巨像》最速BOSS战一个字点评，强！此外，“电影前线”和“游戏动漫园”这两个版块有了明显的改进，内容比之前充实了不少，希望继续保持下去。

上海 费琳清：《汪达与巨像》以前不是有过了吗？这次还来，还占了12分钟，可能正在玩此游戏的玩家会乐意去看，但对我而言，这种重复的东西我觉得就不该放在光盘上。

编 本期光盘争论的焦点依然是《汪达与巨像》，虽然这次的“最速BOSS战”影像确实精彩纷呈，但对于许多对此游戏不感兴趣的玩家而言显然时间过长，因此反对的呼声再次高涨起来。而且，照比12分钟的“热血最强”，其余的某些部分则有些显得过于零碎了。此外，说到影像长度问题，本期的“电影前线”与“游戏动漫园”也被读者们指出有同样的状况。

读者们对“幻之炼金坊”与“映画馆”的评价

上海 康亚珺： 这期“映画馆”推荐的电影不太对我胃口，对于那种暴力美学，我无法接受；“幻之炼金坊”感觉没什么特色，只有短短的一页，没给人留下什么深刻印象。

北京 赵昕宇： 我觉得这两个栏目有没有都行。

郑州 常畅：“映画馆”的内容有些多了，毕竟不是在看电影杂志啊。

上海 郑晓莹： 觉得“映画馆”还不错，对喜欢电影的人是很对胃口的，不太常接触的也可以翻阅，但希望篇幅不要过长；“幻之炼金坊”也很有特色，希望它能多介绍与游戏相关的文化知识。

Email roy konev：“幻之炼金坊”很不错，让我长了很多见识，但“映画馆”感觉有点滥竽充数。

编 很显然，这两个新栏目的首次亮相风评不高。综合大家的意见来看，“幻之炼金坊”在内容方面略显差强人意，而“映画馆”的指责声则来自于对定位的质疑。在此感谢大家的中肯批评与热心建议，我们会综合大家的意见去对这两个新锐栏目进行适当的调整，令它们的亮色逐渐凸显出来，让杂志的内容更加丰富多彩！

本期问题

1. 您认为本期春节合刊封面与往年相比怎样？
2. 年度盘点是UCG历年来的传统，您觉得这次的“盘点2005”如何？
3. 本期的攻略与研究您是否满意？
4. 您喜欢本期的几个特稿吗？评述一下它们的优劣吧。
5. 寒假作业特别版——“游戏光环DVD”观后感。（记得要完成哦）
6. 小调查 您近期最感兴趣的动漫作品有哪些？

1B 互动信箱送礼名单

获得iDS的读者 ▶ 广州市麓景路 安然

[illegible]

★我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中……

★请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品

UCG 2005年度游戏索引 122·123期—144期

整理 胜负师

看UCG超过一年的读者对新春合刊上的"游戏索引"应该不陌生吧，在这一次的合刊中，全年的游戏索引自然也少不了。这里向新读者解释一下游戏索引的用途：索引可以轻松快捷地查找游戏的相关信息、发售前介绍、攻略、研究、秘技、评论、小说等内容的所在期数与页码，很快找到你所需要的内容。因为索引具备很高的实用性，所以得到了广大读者的认可与好评。本次索引的范围是从《游戏机实用技术》2005年第5·6期合刊(总第122·123期)到2006年第3期(总第144期)，索引所涉及栏目包括"新作短波"、"前线狙击"、"特快专递"、"攻略透解"、"小说回廊"、"研究中心"、"火热秘技"和"黄金眼REVIEW"，另外E3、TGS合刊中的试玩报告以及特稿中的游戏评测等与游戏介绍直接相关的内容也将收录其中。制作索引的目的是为广大玩家提供方便，衷心希望它能成为您的好帮手。

注：索引按游戏类型分类，以类型英文缩写的字母顺序排列。游戏的排序是按游戏译名的符号、数字、字母、汉语拼音升序依次排列，同一游戏则按出现期数的先后顺序排列。游戏译名如不同期数有所差异，则以索引范围内最后出现的译名为准。

ACT动作游戏

游戏名称	机种	所在期数	栏目	页数
007 来自俄罗斯的爱情	NGC PS2 Xbox	2005年15期(总第132期)	前线狙击	19
007 来自俄罗斯的爱情	PS2	2005年24期(总第141期)	攻略透解	86
24	PS2	2005年11期(总第128期)	前线狙击	26
JUMP超级明星大乱斗	NDS	2005年05·06期(总第122·123期)	新作短波	9
JUMP超级明星大乱斗	NDS	2005年16期(总第133期)	新作短波	9
JUMP超级明星大乱斗	NDS	2005年18期(总第135期)	特快专递	46
Keroro军曹 乱七八糟战斗王朝	PS2	2005年17期(总第134期)	火热秘技	92
LOCOROCO	PSP	2005年20·21期(总第137·138期)	试玩报告	41
ODD奇异世界 赏金怪客	Xbox	2005年05·06期(总第122·123期)	特快专递	130
SIMPLE2000系列 御姐武戏2	PS2	2005年20·21期(总第137·138期)	试玩报告	38
SIMPLE2000系列Vol.73 THE 西游斗猿传	PS2	2005年05·06期(总第122·123期)	新作短波	8
SPIKEOUT BATTLE STREET	Xbox	2005年09期(总第126期)	特快专递	41
疤面煞星 世界是你的	PS2 Xbox	2005年13·14期(总第130·131期)	新作短波	95
必杀里稼业	PS2	2005年19期(总第136期)	新作短波	11
蝙蝠侠 开战时刻	NGC PS2 Xbox	2005年11期(总第128期)	前线狙击	24
波斯王子：武者之心	NGC/PS2/Xbox	2005年05·06期(总第122·123期)	研究中心	174
波斯王子3 王者无双	NGC PS2 Xbox	2005年13·14期(总第130·131期)	前线狙击	89
波斯王子3 王者无双	NGC PS2 Xbox	2005年19期(总第136期)	前线狙击	24
波斯王子3 王者无双	PS2 Xbox	2006年02期(总第143期)	攻略透解	46
不宣而战	Xbox PS2	2005年07期(总第124期)	新作短波	11
超级大金刚王国3	GBA	2005年24期(总第141期)	新作短波	10
超级火枪英雄	GBA	2005年13·14期(总第130·131期)	新作短波	94
超级火枪英雄	GBA	2005年22期(总第139期)	特快专递	50
超级马里奥64 DS	NDS	2005年11期(总第128期)	火热秘技	85
超人总动员	PS2	2005年05·06期(总第122·123期)	火热秘技	175
吃豆人世界3	PS2 Xbox	2005年13·14期(总第130·131期)	前线狙击	73
创圣之机械天使 AQUARION	PS2	2005年09期(总第126期)	前线狙击	18
刺猬阴影	NGC PS2 Xbox	2005年10期(总第127期)	新作短波	8
刺猬阴影	NGC/PS2/Xbox	2005年13·14期(总第130·131期)	前线狙击	82
刺猬阴影	NGC/PS2/Xbox	2005年19期(总第136期)	新作短波	12
刺猬阴影	NGC PS2 Xbox	2005年20·21期(总第137·138期)	试玩报告	40
刺猬阴影	NGC PS2 Xbox	2006年01期(总第142期)	攻略透解	60
达斯特	PSP	2005年13·14期(总第130·131期)	新作短波	96
大白鲨	NGC PS2 Xbox	2006年01期(总第142期)	新作短波	26
大金刚 摇摆之王	GBA	2005年15期(总第132期)	研究中心	87
大金刚王国3	GBA	2006年02期(总第143期)	火热秘技	83
大神	PS2	2005年13·14期(总第130·131期)	前线狙击	56
大神	PS2	2005年20·21期(总第137·138期)	试玩报告	38
豆丁机器人	NGC	2005年16期(总第133期)	火热秘技	90
恶魔先生 复活	PSP	2005年11期(总第128期)	新作短波	12
反乱猎人X	PSP	2005年20·21期(总第137·138期)	试玩报告	41
分裂细胞：混沌理论	NGC/PS2/Xbox	2005年10期(总第127期)	攻略透解	72
怪盗瓦里奥(暂名)	NDS	2005年22期(总第139期)	新作短波	19
怪物猎人P	PSP	2005年15期(总第132期)	前线狙击	27
怪物猎人P	PSP	2005年20·21期(总第137·138期)	试玩报告	40
怪物猎人P	PSP	2005年24期(总第141期)	新作短波	10
怪物猎人P	PSP	2006年02期(总第143期)	特快专递	39
鬼泣3	PS2	2005年07期(总第124期)	攻略透解	64
鬼泣3 特别版	PS2	2005年20·21期(总第137·138期)	前线狙击	102
鬼泣4	PS3	2005年20·21期(总第137·138期)	前线狙击	46
滚滚吃豆	NDS	2005年11期(总第128期)	前线狙击	32
海豹突击队 火线小组B	NGC PS2	2005年13·14期(总第130·131期)	新作短波	95
合金弹头	GBA	2005年13·14期(总第130·131期)	新作短波	96
合金猎犬	X360	2005年20·21期(总第137·138期)	前线狙击	52
黑道圣徒	X360	2005年13·14期(总第130·131期)	前线狙击	33
黑客帝国 尼奥之路	PS2 Xbox	2005年13·14期(总第130·131期)	前线狙击	93
黑客帝国 尼奥之路	PS2 Xbox	2005年24期(总第141期)	特快专递	42
横行霸道 圣安德里亚斯	PS2	2005年24期(总第141期)	火热秘技	75
横行霸道 自由城的故事	PSP	2005年17期(总第134期)	新作短波	16
横行霸道 自由城的故事	PSP	2005年23期(总第140期)	火热秘技	93
红侠乔伊 乱斗嘉年华	PSP	2005年13·14期(总第130·131期)	前线狙击	57
红侠乔伊 摩搏!	NDS	2005年13·14期(总第130·131期)	前线狙击	57
红侠乔伊 摩搏!	NDS	2005年22期(总第139期)	新作短波	20
坏松鼠 重装上阵	Xbox	2005年15期(总第132期)	特快专递	45
幻影杀手	X360	2005年17期(总第134期)	前线狙击	24
火影忍者 激斗忍者大战!3	NGC	2005年13·14期(总第130·131期)	火热秘技	188
火影忍者 激斗忍者大战!4	NGC	2006年01期(总第142期)	火热秘技	59
火影忍者 究极的英雄3	PS2	2006年03期(总第144期)	攻略透解	52
火影忍者 旋风忍传	PS2	2005年15期(总第132期)	新作短波	9
火影忍者 旋风忍传	PS2	2005年18期(总第135期)	特快专递	48
火影忍者 旋风忍传	PS2	2005年20·21期(总第137·138期)	火热秘技	188
机动战士高达 一年战争	PS2	2005年05·06期(总第122·123期)	新作短波	9
机动战士高达 一年战争	PS2	2005年10期(总第127期)	攻略透解	66
机动战士高达SEED 连合VS.扎夫特	PS2	2006年01期(总第142期)	特快专递	50
激·战国无双	PSP	2005年23期(总第140期)	新作短波	13
激·战国无双	PSP	2006年02期(总第143期)	特快专递	38
激·战国无双	PSP	2006年03期(总第144期)	火热秘技	35
极魔界村	PSP	2005年20·21期(总第137·138期)	前线狙击	63
加油五右卫门 东海道中大江户天狗归还之卷	NDS	2005年16期(总第133期)	火热秘技	90
狡狐大冒险2	PS2	2005年18期(总第135期)	火热秘技	49
狡狐大冒险3 侠盗荣誉	PS2	2005年11期(总第128期)	前线狙击	23
狡狐大冒险3 侠盗荣誉	PS2	2005年13·14期(总第130·131期)	前线狙击	77
狡狐大冒险3 侠盗荣誉	PS2	2005年22期(总第139期)	攻略透解	58
狡狐大冒险3 侠盗荣誉	PS2	2005年22期(总第139期)	火热秘技	57
金刚	NGC PS2 Xbox/X360	2005年17期(总第134期)	前线狙击	34
金刚	NGC/PS2/Xbox/X360	2005年20·21期(总第137·138期)	试玩报告	41
金刚	NGC PS2 Xbox/X360	2005年24期(总第141期)	攻略透解	62
紧急出口	PSP	2005年20·21期(总第137·138期)	前线狙击	62
紧急出口	PSP	2005年24期(总第141期)	新作短波	11
完美蜘蛛侠	NGC PS2 Xbox	2005年13·14期(总第130·131期)	前线狙击	[illegible]
九十九夜	X360	2005年17期(总第134期)	前线狙击	2
九十九夜	X360	2005年20·21期(总第137·138期)	试玩报告	3[illegible]
九十九夜	X360	2006年02期(总第143期)	前线狙击	28

游戏名称	[illegible]	所在期数	[illegible]	[illegible]
救世主降临 暗影	PSP	2005年13・14期(总第130・131期)	新作短波	95
救世主降临 觉醒	Xbox	2005年12期(总第129期)	新作短波	24
狙击精英 柏林1945	PS2 Xbox	2005年13・14期(总第130・131期)	新作短波	95
绝对镇压 复仇之拳	Xbox PS2	2005年07期(总第124期)	新作短波	10
绝对镇压：复仇之拳	PS2 Xbox	2005年18期(总第135期)	前线狙击	29
君临都市	PS2	2005年12期(总第129期)	新作短波	23
君临都市	PS2	2005年13・14期(总第130・131期)	前线狙击	72
君临都市	PS2	2005年17期(总第134期)	新作短波	17
君临都市	PS2	2005年20・21期(总第137・138期)	攻略透解	150
君临都市	PS2	2005年24期(总第141期)	黄金眼Review	34
凯传	PS2	2005年05・06期(总第122・123期)	新作短波	10
凯蜜欧 元素之力	X360	2005年13・14期(总第130・131期)	前线狙击	35
凯蜜欧 元素之力	X360	2005年20・21期 总第137・138期)	试玩报告	37
凯蜜欧 元素之力	X360	2006年01期(总第142期)	游戏评[illegible]	16
康斯坦丁	PS2	2005年09期 总第126期)	火热秘技	92
古墓丽影 传奇	NGC PS2 Xbox	2005年11期(总第128期)	前线狙击	34
快打旋风 适者生存	PS2 Xbox	2005年13・14期 总第130・131期)	新作短波	97
快打旋风 适者生存	PS2 Xbox	2006年03期、总第144期)	新作短波	13
龙珠Z 传说	NGC PS2 Xbox	2005年07期(总第124期)	新作短波	10
龙珠Z 传说	PS2	2005年09期(总第126期)	特快专递	45
龙珠Z 舞空烈战	NDS	2005年22期(总第139期)	新作短波	20
罗马之影	PS2	2005年07期(总第124期)	攻略透解	55
罗马之影	PS2	2005年12期(总第129期)	黄金眼Review	55
洛克人X 收藏版	NGC PS2	2005年13・14期(总第130・131期)	新作短波	95
洛克人X8	PS2	2005年05・06期 总第122・123期)	火热秘技	175
洛克人ZERO4	GBA	2005年08期(总第125期)	前线狙击	42
洛克人ZERO4	GBA	2005年10期(总第127期)	前线狙击	31
洛克人ZERO4	GBA	2005年11期(总第128期)	攻略透解	71
魔力女战士	PS2 Xbox	2005年13・14期 总第130・131期)	新作短波	96
魔野仙踪OZ	PS2	2005年08期(总第125期)	前线狙击	32
魔野仙踪OZ	PS2	2005年16期(总第133期)	攻略透解	44
脑航员	Xbox	2005年08期 总第125期)	新作短波	13
脑航员	Xbox	2005年12期 总第129期)	火热秘技	79
潜龙谍影3 生存	PS2	2005年13・14期(总第130・131期)	前线狙击	64
潜龙谍影3 生存	PS2	2005年20・21期(总第137・138期)	前线狙击	81
潜龙谍影3 生存	PS2	2006年01期(总第142期)	前线狙击	30
潜龙谍影3 生存	PS2	2006年03期 总第144期)	特快专递	36
潜龙谍影4 爱国者之枪	PS3	2005年13・14期(总第130・131期)	前线狙击	63
潜龙谍影4 爱国者之枪	PS3	2005年20・21期(总第137・138期)	前线狙击	42
人见人爱！块魂	PS2	2005年16期(总第133期)	特快专递	30
人见人爱！块魂	PS2	2005年17期(总第134期)	火热秘技	92
忍道 戒	PS2	2005年23期(总第140期)	新作短波	11
忍道 戒	PS2	2006年02期 总第143期)	火热秘技	83
忍者龙剑传 黑之章	Xbox	2005年13・14期 总第130・131期)	前线狙击	88
忍者龙剑传 黑之章	Xbox	2005年22期(总第139期	特快专递	48
忍者神龟3：变异噩梦	NDS	2005年13・14期(总第130・131期)	新作短波	97
忍者神龟3：变异噩梦	PS2/Xbox	2005年13・14期(总第130・131期)	新作短波	97
任侠传 渡世人 代记	PS2	2005年23期(总第140期)	新作短波	12
如龙	PS2	2005年19期(总第136期)	前线狙击	19
如龙	PS2	2005年22期(总第139期)	前线狙击	34
如龙	PS2	2006年02期(总第143期)	攻略透解	58
如龙	PS2	2006年03期(总第144期)	研究中心	77
瑞奇：死锁	PS2	2005年11期(总第128期)	前线狙击	22
瑞奇 死锁	PS2	2005年13・14期(总第130・131期)	前线狙击	76
瑞奇 死锁	PS2	2005年23期(总第140期)	攻略透解	86
瑞奇 死锁	PS2	2005年24期(总第141期)	研究中心	86
瑞奇与叮当3	PS2	2005年09期(总第126期)	火热秘技	92
瑞奇与叮当4	PS2	2006年02期、总第143期)	火热秘技	83
丧尸围城	X360	2005年20・21期(总第137・138期)	前线狙击	56
鲨鱼帮	PS2	2005年12期(总第129期)	火热秘技	79
赏金猎犬	PSP	2005年13・14期(总第130・131期)	前线狙击	73
赏金猎犬	PSP	2005年20・21期(总第137・138期)	试玩报告	39
神鬼战士 自由之路	PS2	2005年09期(总第126期)	火热秘技	92
神奇绿巨人 终极毁灭	PS2	2005年19期(总第136期	特快专递	47
生化危机4	NGC	2005年05・06期(总第122・123期)	攻略透解	136
生化危机4	NGC	2005年07期(总第124期)	研究中心	86
生化危机4	NGC	2005年08期(总第125期)	黄金眼Review	24
生化危机4	NGC	2005年08期(总第125期)	火热秘技	91
生化危机4	NGC	2005年10期(总第127期)	火热秘技	95
生化危机4	PS2	2005年18期(总第135期)	新作短波	15
生化危机4	PS2	2005年19期(总第136期)	前线狙击	18
生化危机4	PS2	2005年20・21期(总第137・138期)	试玩报告	36
生化危机4	PS2	2005年23期(总第140期)	攻略透解	54
生化危机4	PS2	2005年24期(总第141期)	研究中心	76
生化危机4	PS2	2006年01期(总第142期)	火热秘技	59
生化危机5	PS3 X360	2005年17期(总第134期)	前线狙击	20
胜利大夺还2 波塞冬计划	PS2	2005年20・21期、总第137・138期)	新作短波	104
斯巴达 全能勇士	NGC PS2 Xbox	2005年20・21期、总第137・138期)	前线狙击	96
死神BLEACH ADVANCE 血染尸魂界	GBA	2005年17期(总第134期)	火热秘技	92
索尼克冲击	NDS	2005年13・14期(总第130・131期)	前线狙击	83
索尼克冲击	NDS	2005年20・21期(总第137・138期)	试玩报告	40
索尼克冲击	NDS	2005年22期(总第139期)	新作短波	20
索尼克次世代(暂名)	PS3 X360	2005年20・21期 总第137・138期)	前线狙击	58
天星 宿命之剑	PS2	2005年08期(总第125期)	火热秘技	91
天诛 忍大全	PSP	2005年12期 总第129期)	新作短波	24
天诛 忍大全	PSP	2005年17期(总第134期)	火热秘技	92
天诛DS	NDS	2005年22期(总第139期)	新作短波	21
脱狱潜龙 清算	PSP	2005年11期(总第128期)	新作短波	13
脱狱潜龙	PS2	2005年12期 总第129期)	攻略透解	62
挖地先生DS	NDS	2005年15期(总第132期)	新作短波	10
汪达与巨像	PS2	2005年13・14期(总第130・131期)	前线狙击	78
汪达与巨像	PS2	2005年23期 总第140期)	攻略透解	80
汪达与巨像	PS2	2006年01期、总第142期)	火热秘技	59
汪达与巨像	PS2	2006年03期(总第144期)	火热秘技	35
王牌机师A C E 异世纪传说	PS2	2005年07期(总第124期)	研究中心	82
王牌机师A C E 异世纪传说2	PS2	2005年18期、总第135期)	前线狙击	32
王牌机师A C E 异世纪传说2	PS2	2006年01期、总第142期)	前线狙击	42
为你而生	NDS	2005年18期(总第135期)	前线狙击	24
为你而生	NDS	2005年20・21期(总第137・138期)	试玩报告	40
为你而生	NDS	2005年23期 总第140期)	特快专递	49
为你而生	NDS	2005年23期 总第140期)	火热秘技	93
我们的块魂	PSP	2005年20・21期(总第137・138期)	新作短波	103
我们的块魂	PSP	2006年01期 总第142期)	新作短波	27
西部神枪	NGC PS2 Xbox/X360	2005年17期(总第134期)	前线狙击	33
西部武士 活剧侍道	PS2	2005年05・06期(总第122・123期)	研究中心	170
西部武士 活剧侍道	PS2	2005年24期(总第141期)	火热秘技	75
小死神	PSP	2005年20・21期 总第137・138期)	火热秘技	188
新超级马里奥兄弟	NDS	2005年13・14期(总第130・131期)	前线狙击	48
新超级马里奥兄弟	NDS	2005年22期(总第139期)	新作短波	19
新鬼武者 幻梦之晓	PS2	2005年11期 总第128期)	前线狙击	18
新鬼武者 幻梦之晓	PS2	2005年13・14期(总第130・131期	前线狙击	52
新鬼武者 幻梦之晓	PS2	2005年16期(总第133期)	前线狙击	8
新鬼武者 幻梦之晓	PS2	2005年17期(总第134期)	前线狙击	32
新鬼武者 幻梦之晓	PS2	2005年20・21期(总第137・138期)	试玩报告	39
新鬼武者 幻梦之晓	PS2	2005年24期 总第141期)	前线狙击	24
新日洛克人	PSP	2005年20・21期、总第137・138期)	试玩报告	41
星际争霸 幽灵	PS2 Xbox	2006年01期(总第142期)	前线狙击	40
星球大战前传！西斯的复仇	PS2 Xbox	2005年12期、总第129期)	火热秘技	79
星之卡比 新作(暂名)	NGC	2005年13・14期(总第130・131期)	前线狙击	49
瑠璃番长	PS2	2005年16期(总第133期)	火热秘技	90
义经纪	PS2	2005年08期、总第125期)	前线狙击	34
义经纪	PS2	2006年02期 总第143期)	特快专递	34
义经英雄传	PS2	2005年05・06期(总第122・123期)	攻略透解	142
义经英雄传	PS2	2005年08期(总第125期)	火热秘技	91
阴阳大战记 霸者之印	PS2	2005年12期(总第129期)	新作短波	25
影牢！暗之阴影	PS2	2005年16期、总第133期)	特快专递	28
佣兵纪元	PS2	2005年15期(总第132期)	火热秘技	86
源氏	PS2	2005年05・06期(总第122・123期)	前线狙击	26
源氏	PS2	2005年13・14期(总第130・131期)	前线狙击	79
源氏	PS2	2005年16期(总第133期)	攻略透解	36
源氏2	PS3	2005年20・21期(总第137・138期)	前线狙击	45
再见 月夜！	PS2	2005年08期(总第125期)	攻略透解	78
再见 月夜！	PS2	2005年08期、总第125期)	火热秘技	91
战国BASA[illegible]	PS2	20[illegible]年09期、总第[illegible])	前线狙[illegible]	[illegible]
战国BASARA	PS2	2[illegible]年12期、总第[illegible]29期	前线狙击	4[illegible]
战国BASARA	PS2	20[illegible]年[illegible]3・[illegible]期(总第[illegible]30 131期)	前线狙击	5[illegible]
战国BASARA	PS2	2005年15期(总第132期)	新作短波	10

游戏名称	机种	所在期数	栏目	页数
战国BASARA	PS2	2005年17期(总第134期)	攻略透解	62
战国无双	PSP	2005年20·21期(总第137·138期)	前线狙击	61
战国无双2	PS2	2006年02期(总第143期)	前线狙击	24
战神	PS2	2005年10期(总第127期)	攻略透解	58
战神	PS2	2005年11期(总第128期)	研究中心	84
战神(元气)	PS2	2005年19期(总第136期)	前线狙击	27
战神(元气)	PS2	2005年20·21期(总第137·138期)	试玩报告	40
战士帮	PS2 Xbox	2005年13·14期(总第130·131期)	新作短波	96
真·三国无双	PSP	2005年08期(总第125期)	火热秘技	91
真·三国无双	PSP	2005年11期(总第128期)	火热秘技	85
真·三国无双4	PS2	2005年05·06期(总第122·123期)	前线狙击	20
真·三国无双4	PS2	2005年07期(总第124期)	攻略透解	60
真·三国无双4	PS2	2005年08期(总第125期)	攻略透解	64
真·三国无双4	PS2	2005年09期(总第126期)	研究中心	88
真·三国无双4	PS2	2005年09期(总第126期)	火热秘技	92
真·三国无双4	PS2	2005年10期(总第127期)	火热秘技	95
真·三国无双4 Special	X360	2005年20·21期(总第137·138期)	试玩报告	37
真·三国无双4 猛将传	PS2	2005年17期(总第134期)	前线狙击	28
真·三国无双4 猛将传	PS2	2005年18期(总第135期)	前线狙击	31
真·三国无双4 猛将传	PS2	2005年20·21期(总第137·138期)	攻略透解	157
真·三国无双4 猛将传	PS2	2005年22期(总第139期)	研究中心	88
真·三国无双4 猛将传	PS2	2005年23期(总第140期)	火热秘技	93
真·三国无双4 猛将传	PS2	2006年01期(总第142期)	黄金眼Review	49
真·三国无双Advance	GBA	2005年07期(总第124期)	新作短波	11
真·三国无双Advance	GBA	2005年09期(总第126期)	火热秘技	92
真·三国无双Advance	GBA	2005年10期(总第127期)	攻略透解	82
真·三国无双DS	NDS	2005年22期(总第139期)	新作短波	21
真实犯罪：纽约街头	NGC/PS2 Xbox	2005年17期(总第134期)	新作短波	17
装甲核心 最后的佣兵	PS2	2005年16期(总第133期)	新作短波	9
装甲核心 最后的佣兵	PS2	2005年18期(总第135期)	火热秘技	49
捉猴啦3	PS2	2005年05·06期(总第122·123期)	前线狙击	22
捉猴啦3	PS2	2005年11期(总第128期)	前线狙击	33
捉猴啦3	PS2	2005年15期(总第132期)	前线狙击	28
捉猴啦3	PS2	2005年16期(总第133期)	火热秘技	90
捉猴啦3	PS2	2005年18期(总第135期)	火热秘技	49
捉猴啦3	PS2	2005年20·21期(总第137·138期)	研究中心	182
捉猴啦3	PS2	2006年02期(总第143期)	火热秘技	83
捉猴啦P	PSP	2005年05·06期(总第122·123期)	前线狙击	24
罪恶装备 审判	PSP	2005年13·14期(总第130·131期)	新作短波	97

A·RPG动作+角色扮演游戏

游戏名称	机种	所在期数	栏目	页数
X战警传说 II	NGC PS2 Xbox	2005年13·14期(总第130·131期)	新作短波	96
X战警传说 II	NGC PS2 Xbox	2005年19期(总第136期)	新作短波	10
X战警传说 II	NGC PS2 Xbox	2005年22期(总第139期)	火热秘技	57
X战警传说 II	PSP	2006年02期(总第143期)	火热秘技	83
代码世纪 指挥官们 继承者与被继承者	PS2	2005年10期(总第127期)	新作短波	9
代码世纪 指挥官们 继承者与被继承者	PS2	2005年22期(总第139期)	特快专递	46
地狱犬的挽歌 -最终幻想VII-	PS2	2005年15期(总第132期)	前线狙击	14
地狱犬的挽歌 -最终幻想VII-	PS2	2005年20·21期(总第137·138期)	前线狙击	85
地狱犬的挽歌 -最终幻想VII-	PS2	2005年23期(总第140期)	前线狙击	20
地狱犬的挽歌 -最终幻想VII-	PS2	2006年01期(总第142期)	前线狙击	38
恶魔城 暗黑的诅咒	PS2 Xbox	2005年07期(总第124期)	前线狙击	26
恶魔城 暗黑的诅咒	PS2 Xbox	2005年13·14期(总第130·131期)	前线狙击	60
恶魔城 暗黑的诅咒	PS2 Xbox	2005年19期(总第136期)	新作短波	11
恶魔城 暗黑的诅咒	PS2 Xbox	2005年20·21期(总第137·138期)	试玩报告	41
恶魔城 暗黑的诅咒	PS2 Xbox	2005年24期(总第141期)	攻略透解	50
恶魔城 暗黑的诅咒	PS2 Xbox	2006年01期(总第142期)	小说回廊	70
恶魔城 暗黑的诅咒	PS2/Xbox	2006年01期(总第142期)	研究中心	78
恶魔城 暗黑的诅咒	PS2/Xbox	2006年03期(总第144期)	黄金眼Review	34
恶魔城 苍月十字架	NDS	2005年07期(总第124期)	前线狙击	27
恶魔城 苍月十字架	NDS	2005年13·14期(总第130·131期)	前线狙击	62
恶魔城 苍月十字架	NDS	2005年19期(总第136期)	攻略透解	70
恶魔城 苍月十字架	NDS	2005年22期(总第139期)	火热秘技	57
恶魔城 苍月十字架	NDS	2006年03期(总第144期)	黄金眼Review	34
翡翠帝国	Xbox	2005年09期(总第126期)	新作短波	9
翡翠帝国	Xbox	2005年11期(总第128期)	攻略透解	66
翡翠帝国	Xbox	2005年17期(总第134期)	黄金眼Review	47
刚雷传说 七大悲痛	PS2 Xbox	2005年08期(总第125期)	新作短波	13
钢之炼金术师3 继承神明的少女	PS2	2005年09期(总第126期)	前线狙击	22
钢之炼金术师3 继承神明的少女	PS2	2005年17期(总第134期)	特快专递	51
公主的王冠	PSP	2005年17期(总第134期)	前线狙击	27
怪物猎人2 dos	PS2	2005年15期(总第132期)	前线狙击	26
怪物猎人2 dos	PS2	2005年23期(总第140期)	新作短波	10
怪物猎人2 dos	PS2	2006年01期(总第142期)	新作短波	27
光明力量NEO	PS2	2005年05·06期(总第122·123期)	前线狙击	34
光明力量NEO	PS2	2005年09期(总第126期)	攻略透解	66
光明之目	PS2	2005年05·06期(总第122·123期)	火热秘技	175
口袋妖怪 不可思议的迷宫 红色救助队	GBA	2005年23期(总第140期)	新作短波	13
口袋妖怪 不可思议的迷宫 红色救助队	GBA	2006年01期(总第142期)	攻略透解	64
口袋妖怪 不可思议的迷宫 青色救助队	NDS	2005年23期(总第140期)	新作短波	13
口袋妖怪 不可思议的迷宫 青色救助队	NDS	2006年01期(总第142期)	攻略透解	64
口袋妖怪突击队	NDS	2005年23期(总第140期)	新作短波	13
龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑	PS2	2005年08期(总第125期)	前线狙击	28
龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑	PS2	2005年13·14期(总第130·131期)	前线狙击	116
龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑	PS2	2005年15期(总第132期)	攻略透解	46
龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑	PS2	2005年16期(总第133期)	攻略透解	76
龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑	PS2	2005年16期(总第133期)	研究中心	84
龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑	PS2	2005年16期(总第133期)	火热秘技	90
龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑	PS2	2005年17期(总第134期)	攻略透解	84
龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑	PS2	2005年19期(总第136期)	黄金眼Review	35
洛克人DASH 钢之冒险心	PSP	2005年15期(总第132期)	新作短波	11
洛克人DASH 伟大的遗产	PSP	2005年15期(总第132期)	新作短波	11
马里奥和路易 超时空拍档	NDS	2006年02期(总第143期)	特快专递	36
马里奥和路易RPG2	NDS	2005年13·14期(总第130·131期)	前线狙击	48
马里奥和路易RPG2	NDS	2005年22期(总第139期)	新作短波	18
梦幻之星 宇宙	PS2	2005年11期(总第128期)	前线狙击	28
梦幻之星 宇宙	PS2	2005年13·14期(总第130·131期)	前线狙击	84
梦幻之星 宇宙	PS2	2005年17期(总第134期)	前线狙击	15
梦幻之星 宇宙	PS2	2005年20·21期(总第137·138期)	前线狙击	74
魔法假日 五星连珠之时	NDS	2005年22期(总第139期)	新作短波	19
魔界奇兵MAR	GBA	2005年12期(总第129期)	新作短波	22
塞尔达传说 含光公主(暂译)	NGC	2005年13·14期(总第130·131期)	前线狙击	42
塞尔达传说 含光公主(暂译)	NGC	2005年19期(总第136期)	新作短波	13
上古卷轴4 湮灭	X360	2005年13·14期(总第130·131期)	前线狙击	30
神鬼寓言 失落之章	Xbox	2005年19期(总第136期)	新作短波	13
圣剑传说DS 玛娜之子	NDS	2005年22期(总第139期)	新作短波	21
圣剑传说DS 玛娜之子	NDS	2005年23期(总第140期)	前线狙击	24
圣剑传说DS 玛娜之子	NDS	2006年02期(总第143期)	新作短波	10
失落的魔法	NDS	2005年20·21期(总第137·138期)	前线狙击	94
失落的魔法	NDS	2006年01期(总第142期)	新作短波	26
史莱姆总动员2 大战车与尾巴团	NDS	2005年18期(总第135期)	新作短波	15
史莱姆总动员2 大战车与尾巴团	NDS	2005年20·21期(总第137·138期)	前线狙击	95
史莱姆总动员2 大战车与尾巴团	NDS	2005年22期(总第139期)	新作短波	20
天地之门	PSP	2005年15期(总第132期)	前线狙击	[illegible]
天地之门	PSP	2005年17期(总第134期)	特快专递	[illegible]
天地之门	PSP	2006年02期(总第143期)	火热秘技	83
王国之心 记忆之链	GBA	2005年08期(总第125期)	黄金眼Review	22

游戏名称	机种	所在期数	栏目	页数
王国之心Ⅱ	PS2	2005年12期(总第129期)	前线狙击	38
王国之心Ⅱ	PS2	2005年20・21期(总第137・138期)	前线狙击	86
王国之心Ⅱ	PS2	2005年24期(总第141期)	前线狙击	17
王国之心Ⅱ	PS2	2006年02期(总第143期)	前线狙击	20
王国之心Ⅱ	PS2	2006年03期(总第144期)	攻略透解	64
危机之核 最终幻想Ⅶ	PSP	[illegible]	前线狙击	[illegible]
危机之前 —最终幻想Ⅶ	手机	2005年23期(总第140期)	前线狙击	23
永恒传奇 [illegible]	[illegible]	[illegible]	前线狙击	[illegible]
永恒传奇 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
武藏传Ⅱ	PS2	2005年07期,总第124期,	前线狙击	24
武藏传Ⅱ	PS2	2005年09期,总第126期,	攻略透解	72
武藏传Ⅱ	PS2	2005年15期(总第132期)	黄金眼Review	37
西格玛之星 [illegible]	[illegible]	[illegible]	新作短波	[illegible]
新・我们的太阳 萨巴塔的反击	GBA	2005年17期,总第134期)	特快专递	53
伊苏Ⅳ 太阳面具 新的理论	PS2	2005年10期,总第127期)	新作短波	8
召唤之夜外传 黎明之翼	PS2	2005年10期,总第127期)	前线狙击	30
召唤之夜外传 黎明之翼	PS2	2005年16期(总第133期,	前线狙击	16
召唤之夜外传 黎明之翼	PS2	2005年18期(总第135期)	攻略透解	54
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

AVG冒险游戏

游戏名称	机种	所在期数	栏目	页数
草莓100%	PS2	2005年08期(总第125期)	火热秘技	91
凝青预言	PS2/Xbox	2005年13・14期(总第130・131期)	新作短波	96
古墓丽影 传奇	PSP PS2 Xbox X360	2005年24期(总第141期)	前线狙击	26
极度冰寒	PS2	2005年07期(总第124期)	前线狙击	30
极度冰寒	PS2	2005年08期(总第125期,	特快专递	54
教父	PS2	2005年07期(总第124期,	前线狙击	28
狂城丽影	PS2	2005年05・06期,总第122・123期)	新作短波	9
狂城丽影	PS2	2005年11期(总第128期)	攻略透解	48
零 刺青之声	PS2	2005年10期(总第127期,	前线狙击	22
零 刺青之声	PS2	2005年13・14期(总第130・131期)	前线狙击	118
零 刺青之声	PS2	2005年17期,总第134期)	攻略透解	另册
零 刺青之声	PS2	2005年18期(总第135期)	攻略透解	66
零 刺青之声	PS2	2005年18期(总第135期,	研究中心	86
零 刺青之声	PS2	2005年19期(总第136期	攻略透解	78
慢性死亡 铁拳 尼娜・威廉姆斯	PS2	2005年07期(总第124期)	火热秘技	88
梦幻骑士Ⅳ 回归	PS2	2005年09期(总第126期,	火热秘技	92
迷失蔚蓝	NDS	2005年13・14期,总第130・131期)	新作短波	94
逆转裁判 新生的逆转	NDS	2005年09期(总第126期,	前线狙击	27
逆转裁判 新生的逆转	NDS	2005年20・21期 总第137・138期	特快专递	126
逆转裁判4	NDS	2005年22期,总第139期)	新作短波	20
蔷薇杀机	PS2	2006年03期(总第144期)	新作短波	13
杀手7	NGC PS2	2005年15期(总第132期)	攻略透解	64
生化危机 死寂	NDS	2005年19期(总第136期,	前线狙击	16
生化危机 死寂	NDS	2005年22期,总第139期,	新作短波	21
实录魔鬼老婆日记 体验饱受摧残的老公生活	PSP	2006年02期(总第143期)	新作短波	11
死魂曲2	PS2	2005年20・21期(总第137・138期)	前线狙击	78
心跳回忆	PSP	2006年02期(总第143期,	新作短波	10
心跳回忆Girl's Side 2	PS2	2005年23期(总第140期)	前线狙击	32
星际争霸 幽灵	PS2 Xbox	2005年13・14期 总第130・131期	前线狙击	92
研修医 天堂独太2 生命的天平	NDS	2005年22期(总第139期)	新作短波	20
遥远的时空中3 十六夜记	PS2	2005年24期(总第141期)	火热秘技	75
异色代码 双重记忆	NDS	2005年11期(总第128期)	黄金眼Review	38
异色代码 双重记忆	NDS	2005年11期(总第128期,	火热秘技	85
樱大战1+2	PSP	2005年20・21期(总第137・138期)	新作短波	103
樱大战3 巴黎在燃烧吗	PS2	2005年08期,总第125期,	火热秘技	91
樱大战Ⅴ 再见,吾爱	PS2	2005年12期(总第129期)	前线狙击	30
樱大战Ⅴ 再见 吾爱	PS2	2005年13・14期(总第130・131期,	前线狙击	121
樱大战Ⅴ 再见,吾爱	PS2	2005年16期(总第133期,	攻略透解	59
樱大战Ⅴ 再见,吾爱	PS2	2005年17期(总第134期)	研究中心	54
樱大战Ⅴ 再见,吾爱	PS2	2005年17期(总第134期)	火热秘技	92
樱大战Ⅴ 再见,吾爱	PS2	2005年18期(总第135期)	火热秘技	49
樱大战Ⅴ 再见,吾爱	PS2	2005年19期,总第136期,	火热秘技	53
樱大战Ⅴ 再见 吾爱	PS2	2006年02期(总第143期,	火热秘技	83
寓言	Xbox	2005年07期,总第124期)	火热秘技	88

ETC其他类游戏

游戏名称	机种	所在期数	栏目	页数
EyeToy 健身操	PS2	2005年13・14期(总第130・131期)	新作短波	95
[illegible]	[illegible]	[illegible]	火热秘技	[illegible]
Taito纪念合辑 下卷	PS2	2005年19期(总第136期)	火热秘技	53
[illegible]	[illegible]	[illegible] 总第 [illegible] 38期	前线狙击	64
[illegible]	[illegible]	[illegible]	特快专递	[illegible]
比皮猴学院2	PSP	2005年20・21期(总第137・138期)	新作短波	103
[illegible]	[illegible]	[illegible] 38期	试玩报告	[illegible]
卡普空经典合集	PS2 Xbox	2005年13・14期(总第130・131期)	新作短波	94
[illegible]	[illegible]	[illegible]	新作短波	[illegible]
乐引辞典	NDS	2005年17期(总第134期)	火热秘技	92
[illegible]	[illegible]	[illegible] 总第 28期	新作短波	[illegible]
南梦宫合集	PS2	2005年10期(总第127期)	新作短波	8
[illegible]	NDS	[illegible]	新作短波	[illegible]
任天狗	NDS	2005年19期 总第 26期	前线狙击	[illegible]
任天狗	NDS	2005年 期 总第 28期,	特快专递	46
任天狗	NDS	2006年 2期 总第129期)	火热秘技	[illegible]
[illegible]	NDS	[illegible]	火热秘技	[illegible]
索尼克珍宝大合集	PS2	2005年19期,总第136期)	火热秘技	53
[illegible]	[illegible]	[illegible]	新作短波	[illegible]
最终幻想Ⅶ 再临之子	DVD	2005年13・14期,总第130・131期)	前线狙击	85

FPS第一人称射击游戏

游戏名称	机种	所在期数	栏目	页数
攻壳机动队 Stand Alone Complex	PSP	2005年15期(总第132期)	新作短波	9
孤岛惊魂 本能	Xbox	2005年22期(总第139期,	火热秘技	57
赫雷黎	X360	2005年10期 总第127期)	前线狙击	14
赫雷黎	X360	2005年13・14期(总第130・131期)	前线狙击	34
黑závod	PS2 Xbox	2005年18期(总第135期)	前线狙击	26
黄金眼 侠盗特工	PS2	2005年05・06期,总第122・123期)	火热秘技	175
毁灭战士3	Xbox	2005年08期(总第125期)	前线狙击	38
毁灭战士3	Xbox	2005年10期(总第127期)	特快专递	44
毁灭战士3	Xbox	2005年10期 总第127期)	火热秘技	95
机密武装	PSP	2005年08期 总第125期)	前线狙击	40
机密武装	PSP	2005年11期(总第128期)	新作短波	13
机密武装	PSP	2005年15期,总第132期)	特快专递	44
雷神之锤Ⅳ	X360	2005年13・14期,总第130・131期)	前线狙击	34
弃民	Xbox	2005年09期 总第126期)	前线狙击	20
弃民	Xbox	2005年13・14期(总第130・131期)	火热秘技	188
荣誉勋章 欧洲强袭	NGC PS2 Xbox	2005年08期(总第125期)	新作短波	12
使命召唤2	X360	2005年13・14期,总第130・131期)	前线狙击	31
使命召唤2	X360	2005年20・21期(总第137・138期)	试玩报告	37
使命召唤2	X360	2006年01期(总第142期)	游戏评测	20
使命召唤2 红一纵队	NGC PS2 Xbox	2005年12期(总第129期,	新作短波	23
使命召唤2 红一纵队	NGC PS2 Xbox	2005年24期(总第141期,	攻略透解	70
死刑犯 罪恶之源	PS3 X360	2005年13・14期(总第130・131期)	前线狙击	33
星球大战 战斗前线2	PS2	2005年24期(总第141期)	火热秘技	75
虚幻竞技场2007	PS3 X360	2005年13・14期(总第130・131期)	前线狙击	32
银河战士PRIME 猎人锦标赛	NDS	2005年22期(总第139期)	新作短波	19
幽灵行动3 尖峰战士	X360	2005年23期,总第140期)	前线狙击	31
幽灵行动3 尖峰战士	X360	2006年03期,总第144期,	新作短波	13
战火兄弟连 30高地之路	PS2 Xbox	2005年05・06期(总第122・123期)	新作短波	10
战火兄弟连 30高地之路	Xbox	2005年08期(总第125期)	攻略透解	88
战火兄弟连 浴血奋战	PS2 Xbox	2005年23期,总第140期)	火热秘技	93
战争机器	X360	2005年13・14期,总第130・131期)	前线狙击	28

FTG格斗游戏

游戏名称	机种	所在期数	栏目	页数
VR战士5	ARC	2005年24期 总第141期	新作短波	[illegible]
斗鱼	PS2	2005年05・06期(总第122・123期)	前线狙击	16
斗鱼	PS2	2005年09期(总第126期)	特快专递	44
恶魔战士编年史 混沌之塔	PSP	2005年08期 总第125期,	火热秘技	91
恶魔战士编年史 混沌之塔	PSP	2005年 期 总第 28期,	火热秘技	85
恶魔战士合辑	PS2	2005年13・14期 总第130・131期	火热秘技	188
[illegible] 之王 [illegible] 冲击2	PS2	2005年20・21期 总第137・138期,	新作短波	105
鬼魂VS新纪	ARC	2005年09期(总第126期)	新作短波	9

游戏名称	机种	所在期数	栏目	页数
机动战士高达 SEED DESTINY	GBA	2005年05・06期、总第122・123期、	火热秘技	175
灵魂能力III	PS2	2005年09期(总第126期)	前线狙击	16
灵魂能力III	PS2	2005年13・14期(总第130・131期)	前线狙击	70
灵魂能力III	PS2	2005年15期(总第132期)	前线狙击	24
灵魂能力III	PS2	2005年18期(总第135期)	前线狙击	34
灵魂能力III	PS2	2005年20・21期、总第137・138期)	前线狙击	88
灵魂能力III	PS2	2005年22期(总第139期)	新作短波	32
灵魂能力III	PS2	2005年22期(总第139期)	火热秘技	57
灵魂能力III	PS2	2005年23期(总第140期)	攻略透解	70
灵魂能力III	PS2	2005年24期(总第141期)	火热秘技	75
灵魂能力III	PS2	2005年24期(总第141期)	研究中心	80
灵魂能力III	PS2	2006年01期(总第142期)	火热秘技	59
灵魂能力III	PS2	2006年03期(总第144期)	火热秘技	35
龙珠Z 电光石火	PS2	2005年 2期 总第 29期	新作短波	25
龙珠Z 电光石火	PS2	2005年 3 14期 总第 3 31期	前线狙击	84
龙珠Z 电光石火	PS2	2005年19期 总第 36期	新作短波	10
龙珠Z 电光石火	PS2	2005年22期 总第139期	攻略透解	66
犬夜叉 奥义乱舞	PS2	2005年12期(总第129期)	新作短波	24
圣斗士星矢 圣域十二宫篇	PS2	2005年08期、总第 25期	前线狙击	26
圣斗士星矢 圣域十二宫篇	PS2	2005年10期 总第 27期	特快专递	[illegible]
圣斗士星矢 圣域十二宫篇	PS2	2005年12期(总第129期)	火热秘技	79
侍魂 天下第一剑客传	PS2	2005年20・21期、总第137・138期	新作短波	105
死或生 Ultimate	Xbox	2005年05 06期 总第 22 23期	黄金眼REVIEW	8
死或生4	X360	2005年13・14期、总第130・131期,	前线狙击	24
死或生4	X360	2005年19期(总第136期)	前线狙击	20
死或生4	X360	2005年20・21期、总第137・138期)	前线狙击	50
死神BLEACH	PSP	2005年 期 总第 期	火热秘技	95
死神BLEACH 被筛选的灵魂	PS2	2005年18期(总第135期,	火热秘技	49
死神BLEACH 驾驭苍天的命运	NDS	2005年20 2 期 总第 1 8期	试玩报告	18
死神BLEACH 面向黄昏的死神	NGC	2005年20・21期、总第137・138期)	新作短波	104
铁拳5	PS2	2005年05 06期 总第 22 2 期	前线狙击	76
铁拳5	PS2	2005年08期 总第 25期	攻略透解	[illegible]
铁拳5	PS2	2005年09期 总第 26期	研究中心	84
铁拳5	PS2	2005年 1期 总第 28期	研究中心	80
铁拳5	PS2	2005年 3 4期 总第 3 期	火热秘技	168
铁拳5 暗之复苏	ARC	2005年19期、总第136期)	前线狙击	27
武器神族传说	PS2	2005年08期 总第 25期	新作短波	[illegible]
新・豪血寺一族 烦恼解放	PS2	2006年01期(总第142期)	新作短波	26
罪恶装备XX SLASH	PS2	2006年03期、总第144期)	前线狙击	20
罪恶装备XX #RELOAD	PSP	2005年22期(总第139期)	火热秘技	57
罪恶装备XX #RELOAD	PSP	2005年24期(总第141期)	火热秘技	75

MUG音乐类游戏

游戏名称	机种	所在期数	栏目	页数
大金刚康茄鼓3 大饱口福！春收50曲	NGC	2005年05・06期(总第122・123期)	新作短波	8
马里奥DDR MIX	NGC	2005年13・14期(总第130・131期)	前线狙击	47
马里奥DDR MIX	NGC	2005年17期(总第134期)	火热秘技	92
太鼓之达人 携带版	PSP	2005年18期(总第135期)	火热秘技	49
太鼓之达人(美版)	PS2	2005年09期(总第126期)	火热秘技	92
押忍！奋斗！应援团	NDS	2005年22期(总第139期)	黄金眼Review	41

PUZ益智类游戏

游戏名称	机种	所在期数	栏目	页数
超级猴球DS	NDS	2005年20・21期(总第137・138期)	新作短波	104
超级猴球DS	NDS	2005年22期(总第139期)	新作短波	20
东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 更能锻炼大脑的成人DS训练	NDS	2005年22期(总第139期)	新作短波	18
机战剧团哈罗团长 哈罗的噗哟噗哟	GBA	2005年17期(总第134期)	特快专递	52
狂热噗哟噗哟	NDS	2005年11期(总第128期)	火热秘技	85
水银	PSP	2005年20・21期(总第137・138期)	火热秘技	188
问答小子	NDS	2005年20・21期(总第137・138期)	试玩报告	38
问答小子	NDS	2005年24期(总第141期)	新作短波	11
音乐爆破(暂译)	PSP	2005年20・21期(总第137・138期)	试玩报告	41
右脑达人 爽解!	NDS	2005年24期(总第141期)	新作短波	11
陨石大战	NDS	2005年05・06期(总第122・123期)	前线狙击	32
陨石大战	NDS	2005年09期、总第126期)	特快专递	42

RAC赛车游戏

游戏名称	机种	所在期数	栏目	页数
[illegible]赛车4	[illegible]	2005年05 06期 总第 22 23期	攻略透解	66
[illegible]赛车4	[illegible]	[illegible] 06期 总第 23期	火热秘技	5
GT赛车新作、暂名)	PS3	2005年20・21期(总第137・138期)	前线狙击	45
OutRun2	Xbox	2005年 期 总第 4期	特快专递	40
飞驰竞速	Xbox	2005年12期、总第129期)	攻略透解	72
飞驰竞速	Xbox	2005年15期、总第132期)	火热秘技	86
奇谭赛车计划	X360	2005年 8期 总第 35期	前线狙击	28
奇谭赛车计划	X360	2006年 期 总第 4 期	游戏评测	4
横冲直撞 平行线	PS2 Xbox	2006年02期、总第143期)	前线狙击	31
火爆狂飙 复仇	NGC PS2 Xbox	2005年 3 4期 总第 30 31期	前线狙击	[illegible]
火爆狂飙 复仇	NGC PS2 Xbox	2005年 8期 总第 35期	前线狙击	30
火爆狂飙 复仇	NGC PS2 Xbox	2005年20 期 总第 38期	攻略透解	64
火爆狂飙 复仇	X360	2006年 2期 总第 4 期	前线狙击	30
极品飞车 头号通缉	X360	2005年13・14期、总第130・131期)	前线狙击	35
杰克 赛车大战	[illegible]	2005年 期 总第 28期	前线狙击	20
临界速度	PS2	2005年16期(总第133期)	新作短波	8
洛城狂飙	PS2/Xbox	2005年23期、总第140期)	火热秘技	93
马里奥赛车 街道大赛	ARC	2006年02期(总第143期)	新作短波	10
马里奥赛车	[illegible]	2005年 4期 总第 3 期	前线狙击	49
马里奥赛车	[illegible]	2005年 2期 总第 29期	新作短波	[illegible]
摩托浪漫旅	PS2	2006年02期、总第143期)	前线狙击	26
強力追击	PSP	2005年 5期 总第 32期,	前线狙击	8
山脊赛车6	X360	2005年20・21期(总第137・138期)	试玩报告	36
山脊赛车6	X360	2006年01期、总第142期,	游戏评测	18
山脊赛车	[illegible]	2005年 2期 总第 29期	火热秘技	[illegible]
世嘉拉力2006	PS2	2005年20・21期、总第137・138期)	前线狙击	80
索尼克 [illegible]板	NGC PS2 Xbox	2005年20 期 总第 38期	前线狙击	98
头文字D STREET STAGE	PSP	2005年20・21期(总第137・138期)	前线狙击	60

RPG角色扮演游戏

游戏名称	机种	所在期数	栏目	页数
.hack G.U.	PS2	2005年 5期 总第132期)	前线狙击	16
.hack G.U. Vol.1 再生	PS2	2005年23期、总第140期)	前线狙击	28
.hack 断片	PS2	2005年20・21期(总第137・138期)	前线狙击	83
.hack 断片	PS2	2006年01期(总第142期)	特快专递	54
霸天开拓史 I 最初之翼与众神之子	NGC	2005年20・21期(总第137・138期)	前线狙击	92
波波罗古罗伊斯物语 皮耶多罗王子的冒险	PSP	2005年07期(总第124期)	火热秘技	88
哆啦A梦 野比太的恐龙2006 DS	NDS	2005年20・21期、总第137・138期)	新作短波	103
恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团	PS2	2005年17期(总第134期)	前线狙击	31
恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团	PS2	2005年20・21期(总第137・138期)	前线狙击	72
凡人物语	PS2	2005年07期(总第124期)	攻略透解	72
凡人物语	PS2	2005年08期(总第125期)	攻略透解	80
凡人物语	PS2	2005年08期、总第125期)	研究中心	87
凡人物语	PS2	2005年13・14期(总第130・131期)	黄金眼REVIEW	134
赋法战争	X360	2005年13・14期、总第130・131期,	前线狙击	26
赋法战争	X360	2005年17期(总第134期)	前线狙击	22
赋法战争	X360	2005年20・21期(总第137・138期)	试玩报告	37
高达 真冒险谭	PS2	2005年12期(总第129期)	前线狙击	43
高达 真冒险谭 失落的G之传说	PS2	2005年16期、总第133期)	攻略透解	52
格兰蒂亚III	PS2	2005年10期(总第127期)	前线狙击	19
格兰蒂亚III	PS2	2005年12期(总第129期)	前线狙击	34
格兰蒂亚III	PS2	2005年13・14期(总第130・131期)	前线狙击	124
格兰蒂亚III	PS2	2005年15期(总第132期)	前线狙击	20
格兰蒂亚III	PS2	2005年17期(总第134期)	前线狙击	40
格兰蒂亚III	PS2	2005年18期(总第135期	攻略透解	[illegible]
怪物农场5 马戏团大篷车	PS2	2005年17期(总第134期)	新作短波	[illegible]
怪物农场5 马戏团大篷车	PS2	2005年20・21期(总第137・138期)	新作短波	102
怪物王国 水晶召唤师	PSP	2005年20・21期(总第137・138期)	前线狙击	65

游戏名称	机种	所在期数	栏目	页数
幻想水浒传Ⅴ	PS2	2005年20・21期(总第137・138期)	试玩报告	39
幻想水浒传Ⅴ	PS2	2005年22期(总第139期)	前线狙击	30
荒野兵器4	PS2	2005年05・06期(总第122・123期)	前线狙击	30
荒野兵器4	PS2	2005年09期(总第126期)	攻略透解	60
荒野兵器4	PS2	2005年10期(总第127期)	研究中心	86
荒野兵器4	PS2	2005年10期(总第127期)	火热秘技	95
荒野兵器4	PS2	2005年11期、总第128期)	火热秘技	85
荒野兵器4	PS2	2005年13・14期(总第130・131期)	攻略透解	178
今天开始是魔王	PS2	2005年23期(总第140期)	新作短波	10
口袋妖怪XD 暗之旋风	NGC	2005年13・14期(总第130・131期)	前线狙击	44
浪漫沙加 吟游者之歌	PS2	2005年07期、总第124期)	前线狙击	22
浪漫沙加 吟游者之歌	PS2	2005年11期(总第128期)	攻略透解	54
浪漫沙加 吟游者之歌	PS2	2005年12期(总第129期)	研究中心	80
浪漫沙加 吟游者之歌	PS2	2005年18期(总第135期)	黄金眼REVIEW	43
龙战士Ⅰ	PSP	2005年15期(总第132期)	新作短波	11
露娜 创世纪	NDS	2005年15期(总第132期)	前线狙击	29
梦幻骑士Ⅴ 历代记	PS2	2005年24期(总第141期)	前线狙击	28
梦幻骑士Ⅴ 历代记	PS2	2006年02期(总第143期)	前线狙击	19
魔塔大陆 咏唱在世界尽头的少女	PS2	2006年01期(总第142期)	前线狙击	34
女神侧身像 蕾娜斯	PSP	2006年03期(总第144期)	前线狙击	18
女神侧身像 西尔梅娅	PS2	2006年03期、总第144期)	前线狙击	16
青哥儿RPG(暂名)	NDS	2005年22期(总第139期)	新作短波	19
深渊传说	PS2	2005年18期(总第135期)	前线狙击	33
深渊传说	PS2	2005年20・21期、总第137・138期)	前线狙击	84
深渊传说	PS2	2005年24期(总第141期)	前线狙击	18
深渊传说	PS2	2006年03期(总第144期)	攻略透解	38
神话传说	PS2	2005年07期(总第124期)	前线狙击	16
神话传说	PS2	2005年09期(总第126期)	新作短波	8
神话传说	PS2	2005年11期(总第128期)	前线狙击	35
神话传说	PS2	2005年15期(总第132期)	新作短波	9
神话传说	PS2	2005年17期(总第134期)	前线狙击	38
神话传说	PS2	2005年19期(总第136期)	攻略透解	54
神话传说	PS2	2005年20・21期(总第137・138期)	攻略透解	168
神话传说	PS2	2005年22期、总第139期)	攻略透解	78
神话传说	PS2	2006年02期(总第143期)	黄金眼REVIEW	18
失落的奥德赛	X360	2005年13・14期(总第130・131期)	前线狙击	22
数码恶魔传说 天魔变2	PS2	2005年07期(总第124期)	研究中心	84
天外魔境Ⅰ NAMIDA	PS2	2005年11期(总第128期)	攻略透解	60
天外魔境Ⅰ NAMIDA	PS2	2005年12期(总第129期)	研究中心	86
望乡路	NGC	2005年09期(总第126期)	新作短波	8
仙乐传说	NGC	2005年18期(总第135期)	火热秘技	49
伊莉丝的工作室 永恒玛娜2	PS2	2005年05・06期(总第122・123期)	前线狙击	17
伊莉丝的工作室 永恒玛娜2	PS2	2005年10期(总第127期)	前线狙击	28
伊莉丝的工作室 永恒玛娜2	PS2	2005年13・14期、总第130・131期)	攻略透解	158
异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说	PS2	2005年20・21期(总第137・138期)	前线狙击	68
异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说	PSP	2006年03期(总第144期)	前线狙击	22
异度传说Ⅰ・Ⅱ	NDS	2005年20・21期(总第137・138期)	前线狙击	93
异度传说Ⅰ・Ⅱ	NDS	2005年22期(总第139期)	新作短波	21
异度传说Ⅰ・Ⅱ	NDS	2005年23期(总第140期)	新作短波	12
异类接触	NDS	2005年23期(总第140期)	新作短波	11
银河游侠	PS2	2005年18期(总第135期)	前线狙击	18
银河游侠	PS2	2005年20・21期(总第137・138期)	前线狙击	76
银河游侠	PS2	2005年24期(总第141期)	前线狙击	21
银河游侠	PS2	2006年02期(总第143期)	攻略透解	70
银河游侠	PS2	2006年03期(总第144期)	火热秘技	35
银河游侠	PS2	2006年03期(总第144期)	研究中心	80
影之心 新世界	PS2	2005年10期(总第127期)	前线狙击	16
影之心 新世界	PS2	2005年16期(总第133期)	前线狙击	18
影之心 新世界	PS2	2005年17期(总第134期)	攻略透解	别册
影之心Ⅱ导演剪辑版	PS2	2005年07期(总第124期)	前线狙击	10
影之心Ⅱ导演剪辑版	PS2	2005年09期(总第126期)	研究中心	90
勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫	PS2	2006年03期、总第144期)	新作短波	13
勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	PS2	2005年05・06期(总第122・123期)	黄金眼REVIEW	116

游戏名称	机种	所在期数	栏目	页数
召唤之夜 铸剑物语 原石	GBA	2005年22期(总第139期)	前线狙击	35
召唤之夜 铸剑物语 原石	GBA	2006年02期(总第143期)	攻略透解	66
真・女神转生 恶魔召唤师	PSP	2005年20・21期(总第137・138期)	试玩报告	38
重生传说	PS2	2005年05・06期(总第122・123期)	攻略透解	150
重生传说	PS2	2005年07期、总第124期)	火热秘技	88
重生传说	PS2	2005年09期(总第126期)	黄金眼REVIEW	33
重生传说	PS2	2005年13・14期(总第130・131期)	火热秘技	188
重装机兵传说 砂尘之锁	PS2	2005年10期(总第127期)	新作短波	9
重装机兵传说 砂尘之锁	PS2	2005年15期、总第132期)	攻略透解	70
重装机兵传说 砂尘之锁	PS2	2005年16期(总第133期)	研究中心	87
最终幻想Ⅰ	NDS	2005年23期(总第140期)	前线狙击	23
最终幻想Ⅴ ADVANCE	GBA	2005年23期、总第140期)	前线狙击	23
最终幻想Ⅴ ADVANCE	GBA	2006年03期(总第144期)	攻略透解	56
最终幻想Ⅴ	GBA	2005年23期(总第140期)	前线狙击	25
最终幻想Ⅵ	GBA	2005年23期(总第140期)	前线狙击	25
最终幻想Ⅺ 亚多鲁甘的秘宝	X360	2005年20・21期(总第137・138期)	新作短波	102
最终幻想Ⅻ	PS2	2005年13・14期、总第130・131期)	前线狙击	85
最终幻想Ⅻ	PS2	2005年22期(总第139期)	前线狙击	24
最终幻想Ⅻ	PS2	2005年23期、总第140期)	前线狙击	16
最终幻想Ⅻ	PS2	2005年24期(总第141期)	前线狙击	14
最终幻想X 2 国际版+最终任务	PS2	2005年12期(总第129期)	火热秘技	79

SLG模拟/战略游戏

游戏名称	机种	所在期数	栏目	页数
PIKMIN2	NGC	2005年15期、总第132期)	火热秘技	86
超级大战争DS	NDS	2005年13・14期(总第130・131期)	前线狙击	45
炽焰帝国 英雄	Xbox	2005年19期(总第136期)	前线狙击	22
大航海时代DS	NDS	2005年22期(总第139期)	前线狙击	21
决战Ⅰ	PS2	2005年10期(总第127期)	黄金眼Review	34
龙之力量	PS2	2005年08期 总第125期)	新作短波	12
模拟大楼SP	GBA	2005年12期(总第129期)	攻略透解	76
模拟人生2	PSP	2005年11期(总第128期)	新作短波	12
牧场物语 精灵驿站	NDS	2005年10期(总第127期)	火热秘技	95
牧场物语 幸福之诗	NGC	2005年09期、总第126期)	火热秘技	92
千年家族	GBA	2005年05・06期(总第122・123期)	新作短波	8
三国志Ⅴ	PS2	2005年12期(总第129期)	火热秘技	79
三国志DS	NDS	2005年16期(总第133期)	新作短波	8
天下人	PS2	2005年20・21期(总第137・138期)	前线狙击	82
网球王子 RUSH&DREAM	PS2	2005年05・06期(总第122・123期)	火热秘技	175
新牧场物语 魔法工厂	NDS	2006年01期(总第142期)	前线狙击	37
新牧场物语 无限人生	PSP	2005年23期(总第140期)	前线狙击	35
绚烂舞踏祭	PS2	2005年12期(总第129期)	新作短波	25
中原之霸者 三国将星传	PSP	2005年23期(总第140期)	前线狙击	34

S・RPG战略角色扮演游戏

游戏名称	机种	所在期数	栏目	页数
ASH(暂名)	NDS	2005年22期 总第139期)	新作短波	19
NAMCO×CAPCOM 梦幻大决战	PS2	2005年07期、总第124期)	前线狙击	20
NAMCO×CAPCOM 梦幻大决战	PS2	2005年08期(总第125期)	前线狙击	36
NAMCO×CAPCOM 梦幻大决战	PS2	2005年11期(总第128期)	前线狙击	30
NAMCO×CAPCOM 梦幻大决战	PS2	2005年13・14期(总第130・131期)	攻略透解	150
NAMCO×CAPCOM 梦幻大决战	PS2	2005年15期(总第132期)	火热秘技	86
SD高达 G世纪DS	NDS	2005年09期(总第126期)	前线狙击	28
SD高达 G世纪DS	NDS	2005年16期(总第133期)	火热秘技	90
SD高达 扭蛋军团	NGC	2006年02期(总第143期)	火热秘技	83
半熟英雄4 七英雄物语	PS2	2005年09期、总第126期)	前线狙击	24
半熟英雄4 七英雄物语	PS2	2005年13・14期(总第130・131期)	特快专递	148
半熟英雄4 七英雄物语	PS2	2005年15期(总第132期)	火热秘技	86
超级机器人大战 GC	PS2	2005年05・06期(总第122・123期)	黄金眼REVIEW	117
超级机器人大战 原创世纪2	GBA	2005年07期(总第124期)	研究中心	8[illegible]
超级机器人大战 原创世纪2	GBA	2005年10期(总第127期)	黄金眼REVIEW	35

游戏名称	机种	所在期数	栏目	页数
超级机器人大战J	GBA	2005年18期(总第135期)	前线狙击	22
超级机器人大战J	GBA	2005年20·21期(总第137·138期)	攻略透解	138
超级机器人大战J	GBA	2005年23期、总第140期)	黄金眼REVIEW	41
超级机器人大战MX Portable	PSP	2005年20·21期、总第137·138期)	试玩报告	39
第3次超级机器人大战α 终焉的银河	PS2	2005年08期 总第125期)	前线狙击	30
第3次超级机器人大战α 终焉的银河	PS2	2005年15期(总第132期)	前线狙击	22
第3次超级机器人大战α 终焉的银河	PS2	2005年17期(总第134期)	攻略透解	68
第3次超级机器人大战α 终焉的银河	PS2	2005年18期(总第135期)	攻略透解	62
第3次超级机器人大战α 终焉的银河	PS2	2005年20·21期(总第137·138期)	火热秘技	188
第3次超级机器人大战α 终焉的银河	PS2	2005年23期(总第140期)	黄金眼REVIEW	41
第3次超级机器人大战α 终焉的银河	PS2	2005年23期(总第140期)	火热秘技	93
第3次超级机器人大战α 终焉的银河	PS2	2006年01期(总第142期)	火热秘技	59
公主联盟	GBA	2005年23期(总第140期)	新作短波	10
鬼魂力量 编年史	PS2	2005年09期(总第126期)	新作短波	8
鬼魂力量 编年史	PS2	2005年12期、总第129期)	攻略透解	66
幻梦狂想曲	PS2	2005年16期(总第133期)	前线狙击	14
幻梦狂想曲	PS2	2005年19期、总第136期)	前线狙击	28
幻梦狂想曲	PS2	2005年22期、总第139期)	攻略透解	70
幻域战记	PS2	2005年07期(总第124期)	前线狙击	18
幻域战记	PS2	2005年10期(总第127期)	攻略透解	78
火焰之纹章 苍炎之轨迹	NGC	2005年10期(总第127期)	前线狙击	24
火焰之纹章 苍炎之轨迹	NGC	2005年11期(总第128期)	研究中心	76
火焰之纹章 苍炎之轨迹	NGC	2005年13·14期(总第130·131期)	研究中心	145
火焰之纹章 苍炎之轨迹	NGC	2005年16期(总第133期)	黄金眼REVIEW	27
机动战士高达SEED DESTINY GENERATION OF C.E.	PS2	2005年17期(总第134期)	前线狙击	38
机动战士高达SEED DESTINY GENERATION OF C.E.	PS2	2005年19期(总第136期)	特快专递	44
旧之指轮传说 贝里克物语	PS2	2005年05·06期、总第122·123期)	前线狙击	11
旧之指轮传说 贝里克物语	PS2	2005年13·14期(总第130·131期)	攻略透解	166
旧之指轮传说 贝里克物语	PS2	2005年15期(总第132期)	攻略透解	76
旧之指轮传说 贝里克物语	PS2	2005年18期(总第135期)	黄金眼REVIEW	42
旧之指轮传说 贝里克物语	PS2	2005年20·21期(总第137·138期)	火热秘技	188
梦幻模拟战 I	PS2	2005年18期(总第135期)	新作短波	14
魔界战记2	PS2	2005年24期(总第141期)	前线狙击	22
前线任务5 战争的伤痕	PS2	2005年22期(总第139期)	前线狙击	29
三国志孔明传	GBA	2005年07期(总第124期)	火热秘技	88
三国志英杰传	GBA	2005年07期、总第124期)	火热秘技	88
十二勇士 战国封神传	PSP	2005年17期、总第134期)	新作短波	17
十二勇士 战国封神传	PSP	2005年19期(总第136期)	特快专递	46
新纪幻想 圣魔之魂II 无限阵营	PSP	2005年17期(总第134期)	新作短波	15
新世纪勇者大战	PS2	2005年08期(总第125期)	火热秘技	91
新世纪勇者大战	PS2	2005年12期(总第129期)	火热秘技	79
指环王战略版	PSP	2005年19期(总第136期)	前线狙击	12

SPG体育游戏

游戏名称	机种	所在期数	栏目	页数
FIFA街头足球	NGC PS2 Xbox	2005年08期(总第125期)	特快专递	53
FIFA街头足球	NGC/PS2/Xbox	2005年20·21期(总第137·138期)	黄金眼Review	124
J联盟 胜利十一人9 亚洲冠军杯	PS2	2006年01期(总第142期)	特快专递	52
NBA2K5	PS2	2005年05·06期(总第122·123期)	火热秘技	175
NBA街头篮球V3 马里奥灌篮	NGC	2005年13·14期(总第130·131期	火热秘技	188
SSX 4	NGC PS2 Xbox	2005年12期(总第129期)	新作短波	22
SSX巡回赛	PSP	2005年17期(总第134期)	前线狙击	14

游戏名称	机种	所在期数	栏目	页数
VR网球 世界巡回赛	PSP	2005年13·14期(总第130·131期)	新作短波	97
WRC4	PS2	2005年15期、总第132期)	火热秘技	86
力量职棒 口袋版8	NDS	2005年22期(总第139期)	新作短波	20
马里奥棒球	NGC	2005年17期、总第134期)	火热秘技	92
马里奥篮球 3对3	NDS	2005年22期、总第139期)	新作短波	19
马里奥网球Advance	GBA	2005年20·21期(总第137·138期)	特快专递	125
世界足球 胜利十一人8	PS2	2005年07期(总第124期)	黄金眼Review	35
世界足球 胜利十一人8 网络对战版	PS2	2005年09期、总第126期)	攻略透解	79
世界足球 胜利十一人8 网络对战版	PS2	2005年10期、总第127期)	研究中心	85
世界足球 胜利十一人8 网络对战版	PS2	2005年11期(总第128期)	研究中心	83
世界足球 胜利十一人9	PS2	2005年15期(总第132期)	前线狙击	15
世界足球 胜利十一人9	PS2	2005年17期(总第134期)	特快专递	48
世界足球 胜利十一人9	PS2	2005年18期(总第135期)	攻略透解	50
世界足球 胜利十一人9	PS2	2005年19期(总第136期)	研究中心	88
世界足球 胜利十一人9	PS2	2005年20·21期(总第137·138期)	研究中心	186
世界足球 胜利十一人9	PS2	2005年22期(总第139期)	研究中心	86
世界足球 胜利十一人9	PS2	2005年24期(总第141期)	研究中心	84
世界足球 胜利十一人9	PS2	2006年01期(总第142期)	研究中心	80
世界足球 胜利十一人9 无所不在	PSP	2005年17期、总第134期)	前线狙击	26
世界足球 胜利十一人9 无所不在	PSP	2005年20·21期(总第137·138期)	特快专递	127
摔角玫瑰XX	X360	2005年20·21期、总第137·138期)	前线狙击	54
摔角玫瑰XX	X360	2006年02期(总第143期)	新作短波	11
托尼·霍克的美国荒地	NGC PS2 Xbox	2005年13·14期、总第130·131期)	新作短波	97
托尼·霍克的美国荒地	NGC PS2 Xbox	2005年23期 总第140期)	特快专递	52
网球王子Smash Hit2	PS2	2005年12期、总第129期)	火热秘技	79
我爱足球	X360	2005年18期 总第135期)	新作短波	14
自由狂奔	PSP	2005年18期(总第135期)	新作短波	14

STG射击游戏

游戏名称	机种	所在期数	栏目	页数
OVER G	X360	2005年20·21期、总第137·138期)	前线狙击	57
彩京射击合集Vol 3 太阳表决&龙之光辉	PS2	2005年11期 总第128期)	火热秘技	85
弹爵	NDS	2006年01期、总第142期)	新作短波	26
皇牌空战 零 贝尔肯战役	PS2	2005年20·21期、总第137·138期)	前线狙击	70
皇牌空战 零 贝尔肯战役	PS2	2005年23期(总第140期)	新作短波	11
机甲先锋2 孤狼	Xbox	2005年05·06期(总第122·123期)	火热秘技	175
雷电 I	PS2	2005年17期(总第134期)	前线狙击	14
雷电	PS2	2005年20·21期(总第137·138期)	火热秘技	188
闪耀之星 妖精物语	PS2	2005年19期(总第136期)	火热秘技	53
太平洋英雄	Xbox	2005年24期(总第141期)	火热秘技	75
星际火狐 ASSAULT	NGC	2005年08期(总第125期)	特快专递	56
星际火狐 ASSAULT	NGC	2005年08期(总第125期)	火热秘技	91
战国CANNON	PSP	2005年12期(总第129期)	前线狙击	44
战国CANNON	PSP	2005年17期 总第134期)	火热秘技	92
战国CANNON	PSP	2005年19期 总第136期)	火热秘技	53
装甲警备队SF	PS2	2005年15期(总第132期)	火热秘技	86

TCG卡片游戏

游戏名称	机种	所在期数	栏目	页数
波斯王子之战	NDS	2005年17期(总第134期)	新作短波	16
金色的卡修 卡片大乱斗GBA	GBA	2005年20·21期(总第137·138期)	火热秘技	188
潜龙谍影AC D	PSP	2005年05·06期(总第122·123期)	火热秘技	175
潜龙谍影AC D 2	PSP	2005年13·14期(总第130·131期)	前线狙击	66
潜龙谍影AC D 2	PSP	2005年20·21期、总第137·138期)	前线狙击	59

TAB桌面游戏

游戏名称	机种	所在期数	栏目	页数
FF VS DQ in富豪街 特别版	PS2	2005年11期、总第128期)	火热秘技	85
大家来派对	X360	2005年20·21期、总第137·138期)	新作短波	104
大玉	NGC	2006年01期(总第142期)	新作短波	26
马里奥聚会7	NGC	2005年13·14期(总第130·131期)	前线狙击	47
马里奥聚会Advance	GBA	2005年05·06期(总第122·123期)	攻略透解	[illegible]7
银河战士PRIME 弹珠台	NDS	2005年13·14期(总第130·131期)	前线狙击	[illegible]6
银河战士PRIME 弹珠台	NDS	2005年22期(总第139期)	新作短波	19

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

发售表中红色字体为受注目游戏

◆本表所收录的游戏发售时间为：2006年1月17日～2006年5月1日。
◆推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
◆游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

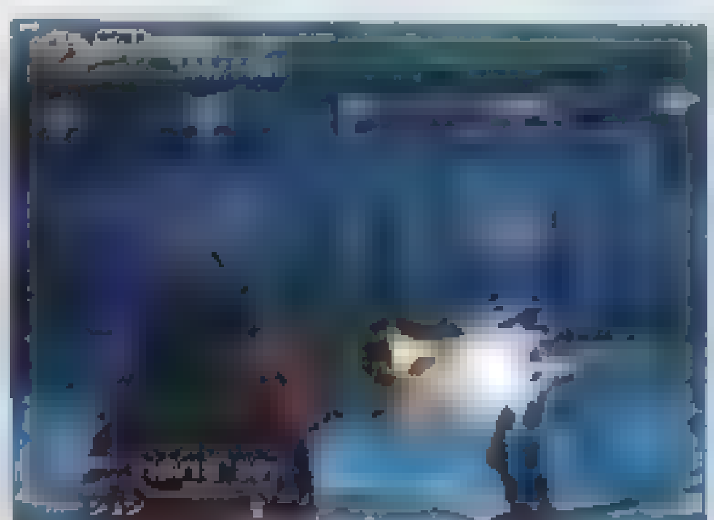
2006年1月14日中国银行人民币外汇牌价基准价（仅供参考）

100美元	806.82元人民币
100日元	7.04元人民币
100欧元	970.98元人民币
100港币	104.11元人民币

地狱犬的挽歌 －最终幻想Ⅶ－　01.26

推荐度 B　PS2　◆Square Enix　◆7800日元
A·RPG　◆对应PS2 BB Unit
CERO 12　12岁以上玩家对应

以文森特为主角的《FF Ⅶ DC》在吊足了玩家的味口后终于决定了发售日，这款游戏的故事时间是在《FF Ⅶ》的3年后，而角度则放在了《FF Ⅶ》的同伴文森特一方。由于世界上突然出现了以"DG士兵"为名的神秘士兵，并且他们开始无差别地袭击市民，所以文森特决定一探事情的真相。在这款作品中，我们可以看到《FF Ⅶ AC》、《FF Ⅶ BC》的角色，而我们也可以看到年轻时的文森特以及萨菲罗斯的母亲，可以说本作是《FF Ⅶ》剧情的补完。另外，游戏还对应网络，并有网络专用模式。



新鬼武者 幻梦之晓　01.26

推荐度 S　PS2　◆Capcom　◆6980日元
ACT　◆无对应周边
CERO 15　15岁以上玩家对应

没有大牌明星，也没有织田信长，因为它的名字是《新鬼武者》！本作的故事发生在3代之后，此时天下已被丰臣秀吉所得。游戏中有5位角色可供玩家选择，玩家可以任选两人一同冒险。游戏强调与同伴之间的配合，善加利用的话不但可以并肩作战，甚至还能使出的合体攻击。新加入的话数、任务概念一反传统，反复挑战的话可以拿到经验值、道具、武器、金钱，对自身进行强化。大受好评的"一闪系统"得到了强化，除了弹一闪和连锁一闪外，又追加了崩一闪和助一闪，必定能让你大呼过瘾。



PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年1月					
17日	捉猴啦3	Ape Escape 3	SCE	ACT	49.99美元
19日	蔷薇法则	Rule of Rose	SCE	AVG	6800日元
19日	影之心 新世界 入门包	[illegible]ルド スターターPack	Aruze	RPG	5800日元
26日	積木的法则 打倒罗伯特十团！！	[illegible]の法則 倒すぜロベルト十団！！	Bandai	ACT	6800日元
26日	新鬼武者 幻梦之晓	新 鬼武者 DAWN OF DREAMS	Capcom	ACT	6980日元
26日	I O	O	GN Software	AVG	6800日元
26日	出云战记2 猛剑之闪记	ZUMO 2 猛き剣の閃記	GN Software	RPG	6800日元
26日	侍魂 天下一剑客传	サムライスピリ[illegible] 天下一剑客传	SNK Playmore	FTG	6800日元
26日	地狱犬的挽歌 最终幻想Ⅶ	ダージュ オブ ケルベロス ーファイナルファンタジーⅦ	Square Enix	A·RPG	7800日元
26日	Namco 博物馆 街机游戏合集	ナムコミュージアム アーケードHITS！	Namco	ETC	4800日元
2006年2月					
1日	犯罪生涯 帮派火拼	Crime Life Gang Wars	Konami	ACT	49.99美元
1日	MotoGP 4	MotoGP 4	Namco	RAC	49.99美元
2日	信长的野望 革新	信长の野望 革新	Koei	SLG	8900日元
2日	信长的野望 革新 限定版	信长の野望 革新プレミアムBOX	Koei	SLG	10800日元
2日	摩托风暴极	[illegible]	SCE	RAC	5800日元
9日	死魂曲2	SIREN2	SCE	AVG	6800日元
14日	快打旋风 逃者生存	Final Fight, Streetwise	Capcom	ACT	49.99美元
16日	恐龙猎人2 dos	[illegible] 2 dos	Capcom	ACT	6980日元
16日	死神BLEACH 释放的野心	BLEACH ～放たれし野望～	SCE	RPG	6800日元
16日	DDR斗技	Dance Dance Revolution STRIKE	Konami	MUG	5800日元
23日	混沌武士	サムライチャンプルー	Bandai	ACT	6800日元
23日	新豪血寺一族 烦恼解放	新豪血寺一族 煩悩解放	Excite	FTG	6800日元
23日	幻想水浒传Ⅴ	幻想水浒传Ⅴ	Konami	RPG	售价未定
23日	幻想水浒传Ⅴ 限定版	幻想水浒传Ⅴ 限定版	Konami	RPG	8800日元
23日	格斗之王 大蛇篇	ザ キング オブ ファイターズ オロチ篇	SNK Playmore	FTG	4800日元
23日	格斗之王 大蛇篇 限定版	ザ キング オブ ファイターズ オロチ篇 限定版	SNK Playmore	FTG	9800日元
23日	鬼泣3 特别版	Devil May Cry 3 Special Edition	Capcom	ACT	3800日元
23日	魔界战记2	魔界战记 ディスガイア2	日本一ソフトウェア	S·RPG	6800日元
23日	魔界战记2（初回限定版	魔界战记 ディスガイア2（初回限定版）	日本一ソフトウェア	S·RPG	8800日元
23日	SEGA AGES 2500系列 Vol 25 火枪英雄	[illegible]	SEGA	ACT	2500日元
23日	索尼克骑板	[illegible]	SEGA	ACT	5800日元
2006年3月					
2日	Capcom经典合集	カプコン クラシックス コレクション	Capcom	ETC	4800日元
9日	战国无双2	战国无双2	Koei	ACT	6800日元
9日	战国无双2 限定版	战国无双2 TREASURE BOX	Koei	ACT	售价未定
16日	最终幻想Ⅻ	ファイナルファンタジーⅫ	Square Enix	RPG	6800日元
23日	真·三国无双4 帝国	真·三国无双4 Empires	Koei	ACT	4280日元
30日	梦幻之星 宇宙	[illegible]	SEGA	A·RPG	6800日元
2006年4月					
20日	大神	大神	Capcom	ACT	售价未定

PlayStation Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年1月					
19日	街头霸王ZERO3 再度升级	ストリートファイターZERO3 ↑↑	Capcom	FTG	4800日元
19日	伊苏Ⅵ 那比斯汀的方舟	イース ナピシュテムの匣	Konami	A·RPG	4800日元
19日	电车GO 携带版 中央线篇	电车でGO！ ポケット 中央线编	Taito	SLG	3800日元
2006年2月					
1日	罪恶装备 判决	Guilty Gear Judgment	Majesco Games	FTG	39.99美元
1日	致命格斗 伪装解除	Mortal Kombat Deception Unchained	Midway	FTG	39.99美元
7日	世界足球 胜利十一人9	World Soccer Winning Eleven 9	Konami	SPG	39.99美元
9日	三国志Ⅵ	三国志Ⅵ	Koei	SLG	4800日元
9日	中原之霸者 三国将星传	中原の覇者 三国将星传	Namco	SLG	4800日元
23日	幻想水浒传1&2	幻想水浒传 Ⅰ&Ⅱ	[illegible]	RPG	4980日元
23日	南梦宫博物馆 Vol 2	ナムコミュージアム Vol 2	Namco	ETC	3800日元
23日	怪物王国 宝石召唤师	[illegible]ダム ジュエルサモナー	SCE	RPG	4800日元
23日	头文字D STREET STAGE	头文字D STREET STAGE	SEGA	RAC	4800日元
2006年3月					
[illegible]日	伊苏Ⅵ 那比斯汀的方舟	Ys The Ark of Napishtim	Konami	A·RPG	39.99美元
2日	新甘洛克人	[illegible]	Capcom	ACT	4800日元
9日	樱大战 1&2	サクラ大战 1&2	Sega	AVG	4800日元
14日	007：来自俄罗斯的爱情	007 From Russia With Love	EA Games	ACT	39.99美元
2[illegible]日	怪物猎人 自由	Monster Hunter Freedom	Capcom	ACT	39.99美元
24日	新洛克人	Mega Man Powered Up	Capcom	ACT	29.99美元
27日	纽约街头教父	Def Jam Fight for NY	EA Games	FTG	39.99美元
30日	电车GO，携带版 大阪环状线篇	电车でGO！ [illegible] 大阪环状线编	[illegible]	SLG	3800日元
2006年4月					
27日	街 命运的交叉点 特别篇	街 运命の交差点 特别编	[illegible]	AVG	4800日元

Nintendo GAME CUBE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
19日	超级马里奥射手	[illegible]	Nintendo	SPG	5800日元
		2006年2月			
23日	霸天开拓史II 最初之翼 众神之子	[illegible]	Nintendo	RPG	6800日元
23日	索尼克滑板	[illegible]	SEGA	ACT	5800日元
		2006年4月			
13日	大玉	大玉	Nintendo	TAB	6800日元

GAMEBOY ADVANCE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
19日	Hudson精选作品集 Vol 5 射击游戏合集	ハドソン ベストコレクション Vol 5 シューティングコレクション	Hudson	STG	2800日元
19日	Hudson精选作品集 Vol 6 冒险岛合集	[illegible]	Hudson	ACT	2800日元
26日	索尼克 ADVANCE & 啾啾火箭队	[illegible]	SEGA	ACT	3800日元
26日	索尼克弹珠台 & 索尼克大乱斗	[illegible]	SEGA	ACT	3800日元
26日	索尼克大乱斗 & 索尼克 ADVANCE	[illegible]	SEGA	ACT	3800日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
9日	青蛙王国	ケロケロ7	Bandai	ACT	4800日元
19日	生化危机 死寂	[illegible]	Capcom	AVG	4800日元
19日	失落的魔法	ロストマジック	Taito	A·RPG	4800日元
9日	钢铁之羽	アイアンフェザー	Konami	A·RPG	4980日元
23日	上旋高手2	Top Spin 2	2K Sports	SPG	39.99美元
26日	死神BLEACH DS 苍天的命运	BLEACH DS 蒼天に駆ける運命	SEGA	FTG	4800日元
26日	弹爵	弾爵	Taito	STG	4800日元
预定	可爱小狗（暂名）	かわいい仔犬DS（仮題）	MTO	ETC	售价未定
2日	弹射 泡泡龙方块	[illegible]	Taito	PUZ	4800日元
9日	右脑达人 爽解 找茬博物馆	右脳の达人 爽解！まちがいミュージアム	Namco	PUZ	3800日元
23日	三国志DS	三国志DS	Koei	SLG	4800日元
27日	超级桃子公主	Super Princess Peach	Nintendo	ACT	39.99美元
预定	大航海时代IV ROTA NOVA	大航海时代IV ROTA NOVA	Koei	SLG	4800日元
2日	哆啦A梦 野比太和恐龙2006 DS	ドラえもん のび太の恐竜2006 DS	SEGA	RPG	4800日元
3日	圣剑传说DS 玛娜之子	圣剑传说DS CHILDREN of MANA	Square Enix	A·RPG	4800日元
9日	天外魔境II MANJI MARU	天外魔境II MANJI MARU	Bandai	RPG	4800日元
20日	银河战士PRIME 猎人	Metroid Prime Hunters	Nintendo	ACT	39.99美元
3日	传说的斯塔菲4	伝说のスタフィー4	Nintendo	ACT	4800日元

Xbox

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
24日	格斗之王 94 Re-Bout	The King of Fighters 94 Re-Bout	SNK Playmore	FTG	49.99美元
31日	洛城末日	Bad Day L.A.	Enlight Software	AVG	49.99美元
14日	快打旋风：适者生存	Final Fight: Streetwise	Capcom	ACT	49.99美元
21日	索尼克滑板	Sonic Riders	SEGA	ACT	49.99美元
23日	索尼克滑板	ソニック ライダーズ	SEGA	ACT	5800日元
23日	格斗之王NeoWave	The King of Fighters NeoWave	SNK Playmore	FTG	49.99美元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
19日	NBA Live06	NBA ライブ06	Electronic Arts	SPG	6800日元
26日	通信对战麻雀 斗龙门	通信対戦麻雀 斗龙门	AQインタラクティブ	TAB	5800日元
31日	失落的奥德赛	Lost Odyssey	Microsoft	RPG	59.99美元
31日	无限试驾	Test Drive Unlimited	Atari	RAC	59.99美元
31日	古墓丽影：传奇	Tomb Raider: Legend	Eidos Interactive	ACT	59.99美元
2日	凯密欧 元素之力	Kameo: Elements of Power	Microsoft	ACT	6800日元
7日	幻都杀手	Frame City Killer	Namco	ACT	59.99美元
23日	泰格·伍兹PGA巡回赛06	タイガー・ウッズ PGA TOUR 06	EA Sports	SPG	6800日元
23日	Over G	Over G	Taito	STG	6800日元
1日	幽灵侦察团：尖峰战士	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	ACT	59.99美元
14日	火爆狂飙：复仇	Burnout Revenge	EA Games	RAC	59.99美元
20日	上古卷轴V：湮灭	The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games	AVG	59.99美元
1日	拳击之夜3	Fight Night Round 3	EA Games	FTG	59.99美元
1日	最终幻想XI	Final Fantasy XI	Square Enix	MMO	59.99美元

洛城末日 01.31

推荐度 C　XBOX ◆Enlight Software ◆39.99美元
ACT ◆无对应周边　17岁以上玩家对应 M



这款游戏的创意据说来自于911之后美国人在各种恐怖袭击之下产生的"恐惧文化"，American McGee制作室用诙谐幽默的方式将能够想象到的各种恐怖事件都融入了游戏之中。丧尸、恐怖袭击、地震，这一连串的事件在同一天发生，让洛杉矶成为末日之城。讽刺的是，一位穷困潦倒而毫无英雄气概的流浪汉成了救世主。本作采用了色彩鲜艳的卡通渲染技术，用讽刺漫画的笔触展现混乱中的市民百态。其中也不乏《GTA》式的街头暴力，一些武器和道具的应用会有十分搞笑的结果。



摩托浪漫旅 02.02

推荐度 A　PS2 ◆SCE ◆5800日元
RAC ◆对应周边未定　全年龄玩家对应 CERO 全年龄

《摩托浪漫旅》就要在PS2上登场了！本作与"《GT赛车》系列"有着相同的宗旨，那就是体现最为真实的摩托驾驶感。游戏工获得了包括日本4大摩托车厂商在内的诸多摩托车厂商的授权，这些厂商所生产的经典摩托车都会真实地再现于游戏中。不仅如此，连游戏中选手所穿的比赛服装都与现实中赛车手所穿的品牌完全相同。秉承"《GT赛车》系列"追求真实的理念，Polyphony Digital为我们真诚奉献的这款《摩托浪漫旅》绝对将使我们领会到真实刺激的摩托车比赛。

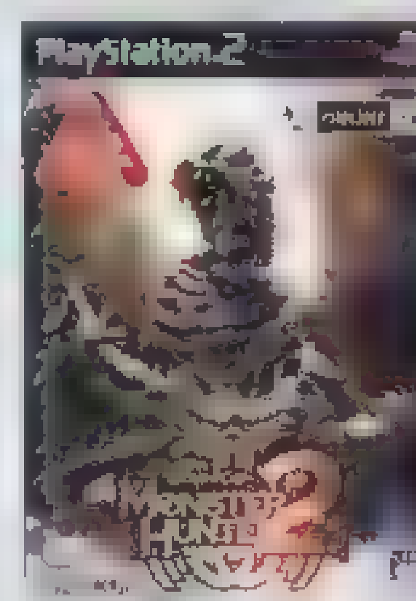




怪物猎人 2 dos 02.16

推荐度 A　PS2 ◆Capcom ◆6800日元
ACT ◆对应PS2 BB Unit　15岁以上玩家对应 CERO 15

《怪物猎人》之所以能获得大量玩家的好评，在于其出色的原始捕猎的世界观构造、用各种巨型武器与体型庞大的怪物战斗时的魄力以及能够在网络上与朋友一起完成任务的沟通气氛。在去年初推出了资料片《G》后，如今第二作即将推出。这次的游戏场景将会变换成雪山、原始丛林和海滩，而玩家出生的村庄也不再是柯柯特村。除了拥有各种全新的装备外，新作还将会增加新武器用起来更灵活的弓和具备强劲贯穿能力的太刀。游戏更会增加季节时间的概念，能让玩家感受全新的狩猎世界。



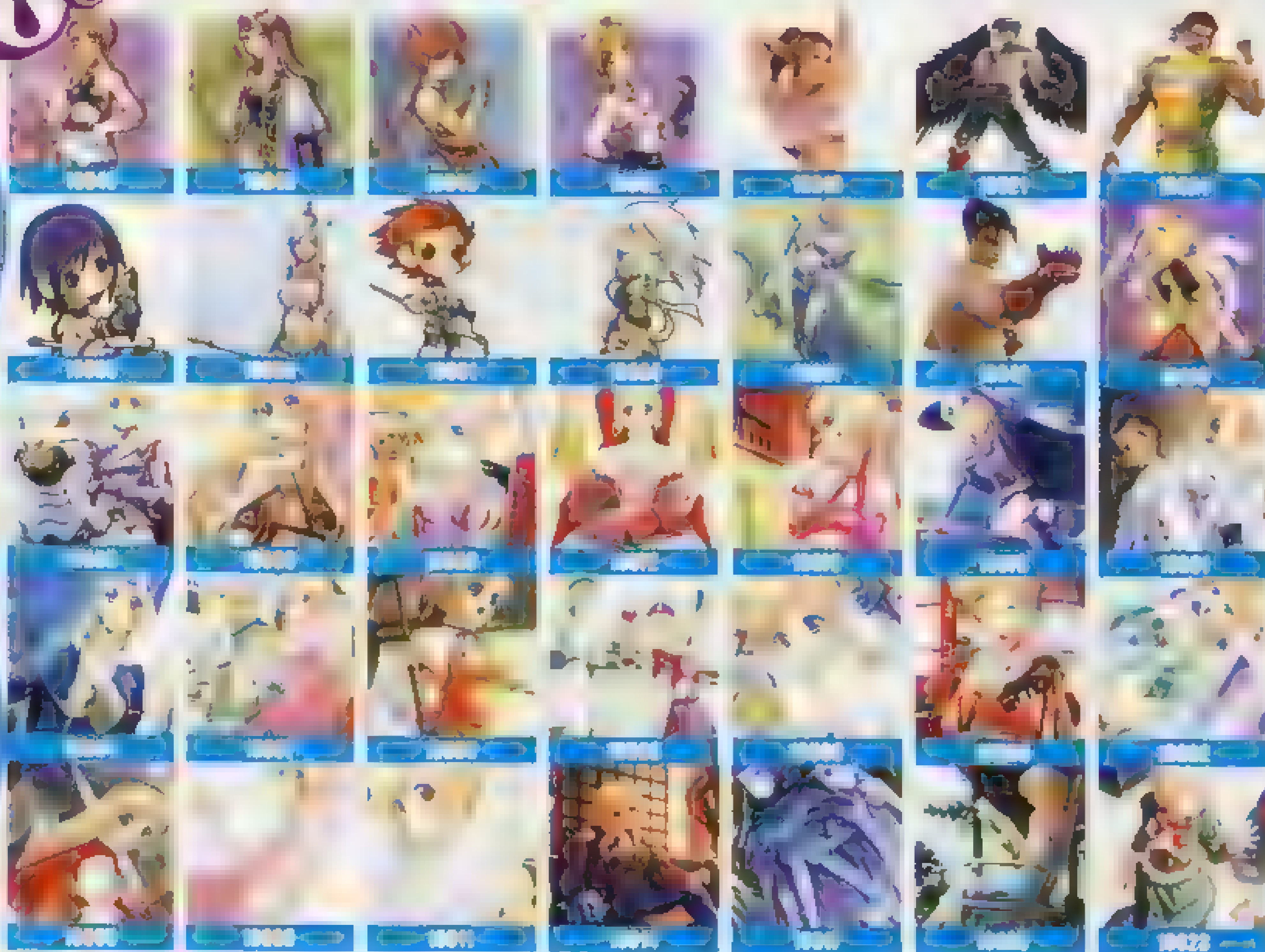


UCG彩信速报—最新最快的游戏简报

- 抢先获取第一手详细的游戏情报
- 小编精心准备的购买推荐度参考.
- 网罗全部的超级大作及二线作品'
- 缤纷下载精品手机游戏图片铃音'
- 每月 8～12 期精品游戏资讯仅需 10 元发送短信" "到   即可定购

MOBILE ZONE

图铃随意当





精彩图铃任你下载

UCG ... 8002601 ...

http //ucg.shenme.net/ ...

下载方法 编辑短信UCG＋图片编号,例如 "UCG15916")到8002601,轻松获得～～

退定方法:编辑短信 0000 发送到号码 8002 即可



图铃下载小贴士

... http //ucg.shenme.net ...

SHARE FREEDOM

飞线互动客服电话:010-85861899

游戏专家

Gamexpert™







PSP万能侠保护盒

严丝合缝的保护盒,大容量续航电池,
稳固方便的支架,更加符合人体力学
的外形，高清面盖+三层保护膜的双
重保护。
是的，他们综合起来就是这款
——万能侠。







双子星9″真彩液晶屏幕

◎ 专为SONY　PS2主机搭配设计，
安装和操作简单方便；
◎ 屏幕与底座可前后左右任意角度旋转，
方便调整最佳视角；
◎ TFT LCD真彩9英寸超大显示屏，
800*600画素,画面清晰色彩绚丽；
◎ 内置超薄技术立体声扬声器；
◎ 可直接外部接驳其他视屏,音屏输入.





游戏专家

Gamexpert™

多年的累积、地域的优势，使我们有了齐全的周边配件、强大的价格优势、完善的售后服务和详尽的技术支持。可我们仍然认为最重要的是“人和”,也把它当作公司的根本理念：佰源电子希望与更多的客户交上朋友,为中国游戏市场创造一个和谐优质的商业环境。

“待友以诚,事友以信”的宗旨使我们多年来在客户群中形成了良好的口碑,可我们并没有感到安逸和满足；我们最明白“得道多助,失道寡助”的道理，也经常会为公司还存在的一些不足感到不安.佰源今天的成功，离不开朋友们这么多年以来的鼎力支持；而为了朋友,我们也会更加努力！

详情请查看中国代理官方网站 广州佰源电子:WWW.NEW10.CN